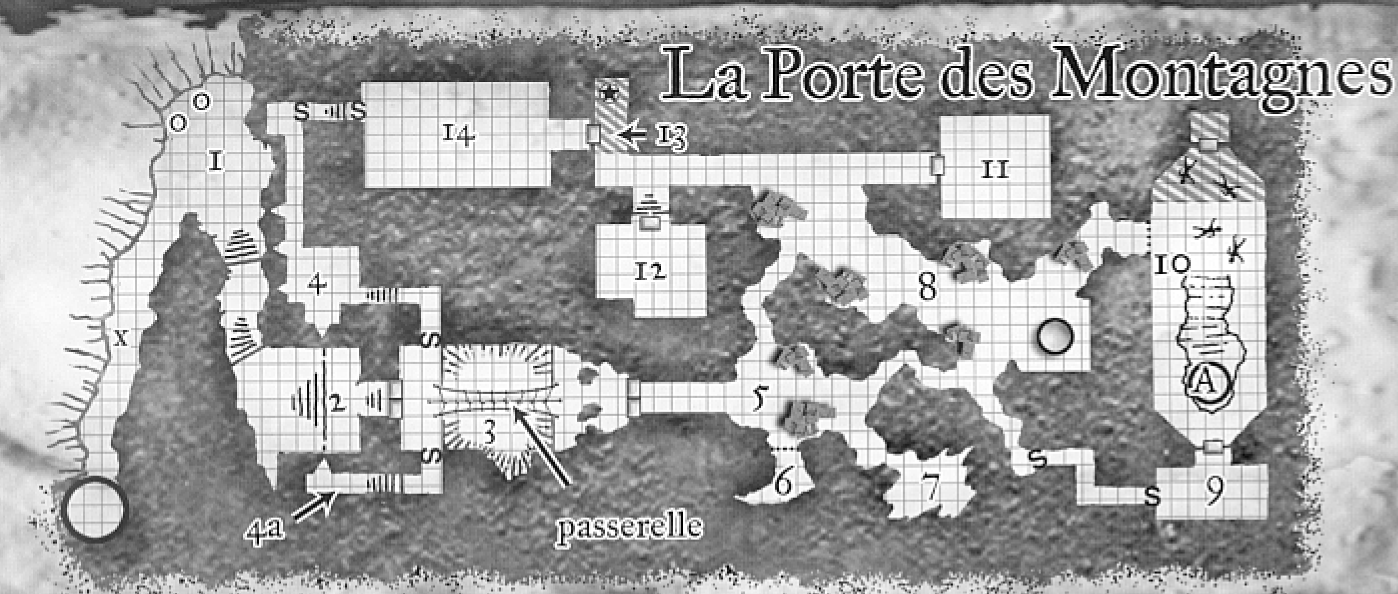
Dungeons & Dragons®

Aventure

La Forge de Durgeddin

Richard Baker



La Veine brillante

A
B
C
D
15
15a
16
17
18
18a
18b
18c
19
20
21
21a
22
23
24
25
26
27
t

Légende

porte	puits/bassin
porte à double battant	zone de danger
passage secret	cadavre
grille/herse	sarcophage [vide]
porte en boue séchée	sarcophage [occupé]
statue	amas de rochers
escalier	lézard
caisses	cours d'eau
	déclivité

échelle : 1 case = 1,50 m

La Forge de Durgeddin

Richard Baker

Relecture : Miranda Horner
Direction créative : Ed Stark
Illustration de couverture : Todd Lockwood
Illustrations intérieures : Dennis Cramer
Cartographie : Todd Gamble
Typographie : Erin Dorries
Conception graphique : Sherry Floyd, Sean Glenn
Direction artistique : Dawn Murin
Responsable du projet : Josh Fischer
Responsable de production : Chas DeLong
Testeurs : Monte Cook, Bruce R. Cordell, Miranda Horner, Gwendolyn Kestrel, Scott Magner, Dave Mendez, Eric Mona, Jon Pickens, John D. Rateliff, Ed Stark, Jonathan Tweet, Anthony Valterra, Jennifer Clarke Wilkes et James Wyatt.

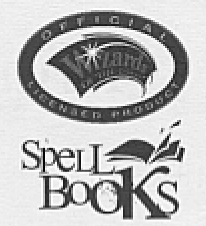
Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons®, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et les nouvelles règles de Dungeons & Dragons®, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Version française :
Traduction : Éric Holweck
Relecture : Héloïse Saint-Jean et Stéphane Laye
Maquette : Piotr Tcherepkine et Thorfin Boulovski
Responsable de gamme : Douglas Steves

Titre original : *The Forge of Fury*

Table des matières

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

Venez nous rendre visite sur Internet à l'adresse **www.asmodee.com**



INTRODUCTION

Il y a deux siècles, Durgeddin le Noir, un célèbre forgeron nain, décida la construction d'une forteresse secrète dans les cavernes parsemant les profondeurs d'une colline connue sous le nom de Dent de Pierre. Les nains s'y installèrent et y forgèrent de nombreuses armes enchantées qu'ils utilisèrent dans la guerre les opposant aux orques qui les avaient chassés de leurs cavernes ancestrales. Durgeddin et les siens sont morts depuis longtemps, mais l'ancienne forteresse n'est pas déserte pour autant. De terribles périls rôdent sous la Dent de Pierre, qui abrite encore l'armurerie secrète de Durgeddin.

La Forge de Durgeddin est une aventure pour DUNGEONS & DRAGONS®, conçue pour quatre personnages de niveau 3. Les aventuriers survivants devraient atteindre le niveau 5 s'ils jouent bien. Des personnages de plus bas niveau peuvent se mesurer au début de l'aventure s'ils sont prudents et s'ils ont suffisamment de chance. De la même façon, quelques petites modifications devraient vous permettre de faire jouer *La Forge de Durgeddin* à des personnages de plus haut niveau.

La ville de Blasindelle

La Dent de Pierre est un endroit reculé, et pourtant une ville se dresse non loin. Blasindelle est située à une petite cinquantaine de kilomètres au sud de la Dent de Pierre, ce qui représente un trajet de trois jours à pied (ou de deux jours à cheval, compte tenu des accidents du terrain et de la densité de la végétation). Elle n'est pas assez proche pour que les personnages s'en servent de camp de base pour leur exploration de Khundrukar, mais ils pourront y acheter l'équipement dont ils ont besoin et s'y reposer entre deux incursions dans les cavernes.

♛ **Blasindelle (ville importante) :** Conventionnel ; AL NB ; limite de 5000 po ; liquidités 505 000 po ; 2021 habitants ; communauté intégrée (humains 37 %, halfelins 20 %, elfes 18 %, nains 10 %, gnomes 7 %, demi-elfes 5 % et demi-orques 3 %).

Dirigeant : seigneur Miles Berrick, humain Nob 6.

Personnalités : Kheldegan Tolm, nain Exp 7 (propriétaire de *Chez Tolm*, équipement et vêtements) ; Dara Blanchebois, humaine HdA 6 (commandant de la garde) ; sœur Alonsa, humaine Prê 5 ; Grendar Kuln, demi-orque (m) Gue 4 (sergent de la garde) ; Sarel Banquedonne, demi-elfe (f) Exp 2 (aubergiste du *Nid du Griffon*).

Autres : gardes, HdA 3 (2) ; miliciens, HdA 1 (101) ; Prê 2 (2) ; Gue 2 (2) ; Exp 3 (2) ; Exp 1 (56) ; Nob 3 (2), Nob 1 (10) ; GdP 1 (1838).

PRÉPARATIFS

Il est souhaitable d'avoir le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres* pour faire jouer cette aventure. Commencez par la lire une première fois, afin de vous faire une bonne idée de ce qui devrait se passer. Si vous avez l'intention de participer à l'aventure en tant que joueur, ne la lisez surtout pas ; elle est réservée au maître du donjon. Plus tard, si vous souhaitez la faire jouer à votre tour, vous pourrez la lire aussi attentivement que vous le voulez.

Le texte en grisé peut être lu ou paraphrasé aux joueurs. Il décrit la scène qui s'offre aux yeux des aventuriers, par exemple quand ils pénètrent dans une salle inconnue. Bien souvent, les personnages pourront découvrir d'autres choses en explorant attentivement les environs. La description détaillée suivant le texte en grisé fournit des informations réservées au maître du donjon ; les joueurs ne pourront les apprendre qu'en fonction des actions de leurs personnages.

Les créatures sont présentées succinctement, le texte contient juste assez de précisions pour vous permettre de faire jouer les rencontres sans vous référer à d'autres sources. Leurs caractéristiques détaillées sont fournies dans l'appendice, où les monstres apparaissent par ordre alphabétique.

Chaque rencontre s'accompagne d'un niveau de difficulté pour vous aider à déterminer si elle correspond au niveau des aventuriers et à calculer les points d'expérience qu'elle rapporte.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Voici deux siècles, le clan du célèbre forgeron nain Durgeddin le Noir fut chassé de ses terres par une horde d'orques et de trolls. Les humanoïdes pillèrent leur forteresse ancestrale, massacrant tous les nains qui tombèrent entre leurs mains. Fuyant devant l'ennemi, Durgeddin et les rares survivants partirent en quête d'un nouveau lieu d'habitation. Après des années d'errance, ils découvrirent un grand complexe de cavernes sous la Dent de Pierre, une colline accidentée surmontée d'une formation rocheuse très particulière. Là, ils fondèrent en secret la citadelle de Khundrukar (« Veine brillante » en nain).

Il y a une centaine d'années, un des nains du clan fut capturé par une puissante tribu d'orques durant un raid, et l'existence du repère secret fut révélé. Les chefs humanoïdes levèrent une immense armée pour marcher sur Khundrukar. Après plusieurs mois d'un siège terrible, les orques vinrent à bout de la résistance des nains, les massacrant jusqu'au dernier. La victoire acquise, ils pillèrent la citadelle et repartirent avec leur butin.

Depuis, diverses tribus de gobelins ou d'orques ont occupé la Veine brillante, s'en servant de base pour leurs incursions dans les environs. Entre ces périodes d'occupation, les cavernes sont restées désertes, à l'exception des monstres sanguinaires qui s'installent généralement dans de tels lieux souterrains. Aujourd'hui, des légendes refont parfois surface dans la région, évoquant la vengeance de Durgeddin, la fin de son clan et les armes enchantées forgées par les nains en guerre.

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

La Forge de Durgeddin est une exploration de donjon, c'est-à-dire une aventure liée à un site. Les aventuriers viennent à la Dent de Pierre pour trouver l'armurerie secrète où Durgeddin rangeait ses épées légendaires. Ils s'aperçoivent que la citadelle est occupée par des monstres plus dangereux les uns que les autres. Le complexe se décompose en cinq zones distinctes :

— *La Porte des Montagnes* : l'entrée du complexe est également son étage supérieur. Elle est habitée par une tribu d'orques dirigée par un roi ogre, le Grand Ulfe.

— *La Veine brillante* : la plus grande zone de Khunkrudar est constituée d'une succession de splendides cavernes naturelles. Elle est infestée de troglodytes et autres monstres. Les aventuriers peuvent ensuite se rendre à la Forge ou descendre au niveau oublié.

— *Le niveau oublié* : le cours d'eau souterrain qui traverse la Veine brillante descend à cet étage dont les occupants du complexe n'ont pas connaissance.

— *La Forge* : le cœur de Khunkrudar est un complexe de cavernes taillées par les nains de Durgeddin. Quelques duergars (nains gris) en sont les occupants actuels; ils font tout leur possible pour découvrir les secrets de la forge de Durgeddin. Un gouffre impressionnant mène au Lac noir.

— *Le Lac noir* : c'est dans les eaux calmes et glacées du Lac noir que réside le plus terrifiant habitant de la Dent de Pierre. Nuiteuse, jeune dragon noir femelle, a réussi à y entrer par un siphon reliant le lac au marais qui s'étend de l'autre côté de la colline. Elle s'est appropriée les possessions des nains et compte bien les défendre jusqu'à la mort.

ACCROCHES

Vous pouvez placer la Dent de Pierre et ses cavernes où vous le souhaitez dans votre monde de campagne. L'aventure fonctionnera particulièrement bien si vous la faites jouer dans une région de collines ou de hautes terres accidentées, située à plusieurs jours de voyage de la plus proche grande ville.

Une fois le donjon situé, il vous reste à déterminer les raisons pour lesquelles les personnages peuvent prendre part à cette aventure. Comment apprennent-ils l'existence de Khunkrudar ? Choisissez l'une des options suivantes ou concevez-en une (si vous hésitez, rabattez-vous sur La carte, qui présente l'avantage d'être la plus facile à mettre en place).

La carte. Les aventuriers sont entrés en possession d'une carte indiquant où trouver une citadelle secrète des nains, Khunkrudar. Peut-être l'ont-ils trouvée au cours d'une aventure précédente, à moins que l'un d'eux (de préférence un magicien ou un prêtre) ne l'ait découverte dans un recoin de sa bibliothèque préférée. Quoi qu'il en soit, la carte leur permet d'atteindre la Dent de Pierre et d'explorer les environs.

L'épée brisée. Un noble local, le baron Althorn, engage les personnages et les charge de retrouver la légendaire cache d'armes forgées par Durgeddin le nain. Il leur montre une épée brisée arborant la marque du forgeron et leur explique qu'elle a été ramassée à proximité d'une colline rocailleuse, la Dent de Pierre. Il leur indique comment s'y rendre et leur offre de racheter (500 po au-dessus du prix du marché) toutes les épées de Durgeddin qu'ils pourront lui ramener.

Le maraudeur capturé. À Blasindelle, les aventuriers apprennent que des maraudeurs orques s'en prennent aux fermes isolées du nord de la ville. Un des attaquants, laissé pour mort par ses camarades, a été charmé par le magicien local. Sous l'influence du sort, l'orque a révélé que les siens avaient établi leur repaire dans les profondeurs d'une colline locale, la Dent de Pierre. Les personnages se voient offrir une récompense de 25 po par orque qu'ils parviendront à tuer ou à capturer, plus l'éternelle gratitude des habitants de la ville s'ils parviennent à mettre un terme à cette menace.

LA FORGE DE DURGEDDIN

Quand vous êtes prêt à commencer la partie, lisez le texte qui suit à vos joueurs. Il regroupe tout ce que leurs personnages ont appris au sujet de Durgeddin et de sa citadelle perdue. Cette description part du principe que vous avez choisi l'option La carte pour amener les PJ dans l'aventure. Si ce n'est pas le cas, modifiez-la en conséquence.

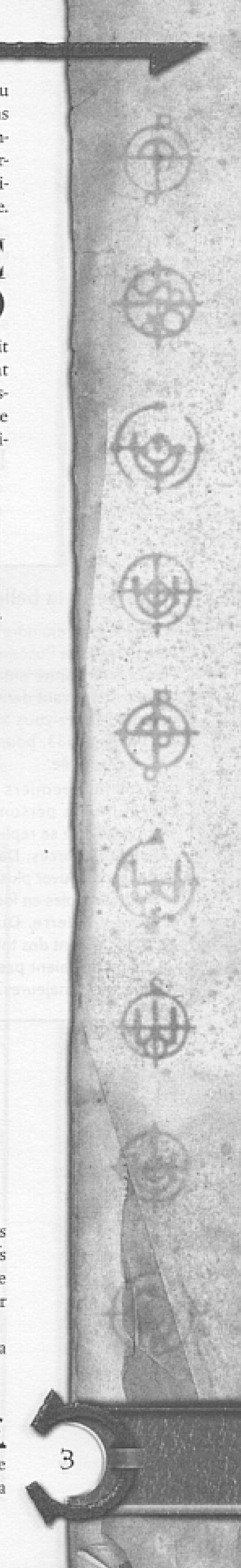
> La légende de Durgeddin le Noir est bien connue dans la région. Dans chacun des petits villages que vous avez traversés, vous avez entendu des récits au sujet d'un trésor fabuleux caché dans une citadelle oubliée de tous et d'une terrible guerre vengeresse qui aurait déchiré orques et nains voici plus de cent ans.
>
> Durgeddin était un maître forgeron qui créait des épées d'une puissance inégalée. Il y a plusieurs siècles de cela, le domicile ancestral de son clan fut dévasté par les orques. Durgeddin conduisit les siens au nord de la ville de Blasindelle. Là, les nains bâtirent une citadelle secrète, isolée de tout.
>
> Depuis cette place forte, ils livrèrent une longue guerre à tous les orques, jusqu'à ce que leurs ennemis finissent par découvrir où ils se cachaient et les attaquent en masse. Durgeddin et les siens périrent jusqu'au dernier et leurs vainqueurs repartirent avec des richesses fabuleuses. Mais on prétend que la salle au trésor et l'armurerie secrète des nains auraient échappé au pillage. Quelques épées de Durgeddin attendent peut-être encore des aventuriers assez braves pour venir les chercher.
>
> Vous êtes venus à Blasindelle, ville minière de la frontière nord, pour tenter de découvrir si ces récits recèlent une part de vérité. Votre carte indique que l'ancienne forteresse des nains est située à trois jours de marche environ au nord de la ville, au cœur d'une région de collines fortement boisées.

Le moment est bien choisi pour demander aux joueurs s'ils souhaitent que leurs personnages effectuent certains préparatifs avant le début de l'aventure proprement dite. Ils ont sans doute intérêt à acheter des provisions et l'équipement nécessaire pour un court trajet dans les collines.

Une fois que les joueurs sont prêts, passez directement à la Dent de Pierre. Le trajet se déroule sans encombre.

LA DENT DE PIERRE

Lorsque tout le monde est prêt, lisez ou paraphrasez le texte qui suit. Il part du principe que vous avez choisi l'option La carte et que les aventuriers sont déjà partis de Blasindelle.



> Au fil de votre voyage, vous traversez une ou deux forêts de pins denses et plusieurs vallons encaissés situés au nord de Blasindelle. Enfin, vous arrivez en vue d'une haute colline surmontée d'un pic rocheux de forme caractéristique : la Dent de Pierre. Quelques volutes de fumée s'échappent d'un point invisible situé sur ses pentes et vous remarquez un sentier tortueux permettant apparemment de monter jusqu'au sommet.

Consultez la carte ci-dessous. Les personnages ont le choix entre trois options : emprunter le sentier, tenter de localiser la source de la fumée ou trouver un endroit d'où observer les environs pour voir si quelque chose se produit.

Le sentier

Au pied de la Dent de Pierre, un sentier délimité avec soin s'engage sur les pentes de la colline. Le clan de Durgeddin l'avait tracé de manière à ce qu'il soit le moins visible possible, mais le vent et les précipitations ont fini par avoir raison de la végétation qui le cachait.

Il mène directement à la Porte des Montagnes (voir page 5). Le Grand Ulfe et ses orques l'utilisent pour sortir de leur repaire et y retourner.

Si quelqu'un cherche des traces sur le sentier, demandez un jet de Fouille (DD 17). En cas de succès, le personnage remarque que quatre humanoïdes sont descendus de la colline la veille, pour s'enfoncer dans la forêt. La piste disparaît au bout d'un petit kilomètre.

Camper à la belle étoile

Le trajet pour rejoindre la Dent de Pierre peut être l'occasion de prévoir une rencontre entre les PJ et un monstre vivant dans les forêts froides. Référez-vous au *Guide du Maître*, page 133, pour trouver la table appropriée.

Dans les premiers temps de l'aventure, les personnages devront peut-être se replier pour récupérer des forces. Dans ce cas, ils peuvent trouver plusieurs positions défendables en forêt, près de la Dent de Pierre. Du moment qu'ils instaurent des tours de garde, ils ne devraient pas connaître de difficultés majeures.

L'exploration de la colline

Des aventuriers particulièrement motivés peuvent délaisser le sentier et gravir directement les pentes de la colline. Cette tâche extrêmement fatigante requiert une grande attention afin de ne pas glisser ou tomber. Les personnages doivent négocier des pentes abruptes à la végétation touffue, ce qui réduit leur vitesse de déplacement à 25 % de la normale (soit une vitesse de 16 mètres par minute, 25 mètres par minute ou 32 mètres par minute pour une VD de 6 mètres, 9 mètres ou 12 mètres, respectivement). Compte tenu de la taille de la colline (voir plan ci-contre), les aventuriers auront sans doute besoin de plusieurs heures pour l'explorer.

S'ils décident de grimper jusqu'à l'endroit d'où provient la fumée, ils s'aperçoivent bien vite qu'il est impossible de se repérer sur les pentes de la colline (trop touffue, la végétation empêche de localiser le point d'où émerge la colonne de fumée). Pour que les PJ se dirigent directement vers la source du phénomène (la cheminée), l'un d'eux doit réussir un jet de Sens de l'orientation (DD 15). En cas de succès, indiquez aux joueurs dans quelle direction il faut aller. Sinon, demandez-leur où ils vont (au nord, à l'ouest, etc.), mais sans leur dire s'ils avancent vers la fumée. Même s'ils vont à peu près dans la bonne direction, ils risquent de passer de longues heures sur les pentes de la colline si personne ne réussit de jet de Sens de l'orientation.

A. La Porte des Montagnes. C'est là que se trouve l'entrée principale de Khunkrudar. Le sentier tracé par les nains débouche sur une corniche rocheuse avant de plonger dans une faille s'enfonçant dans la colline. Voir Au bout de la piste de la Porte des Montagnes (page 6).

B. La cheminée. Lorsque les personnages atteignent ce point sur le plan, ils découvrent l'origine de la fumée. Une cheminée naturelle s'enfonce dans le sol et une fine colonne de fumée en sort. Il est extrêmement difficile de localiser cette fissure, la végétation étant, là encore, extrêmement touffue. Les PJ peuvent passer à moins de 15 mètres sans la voir.

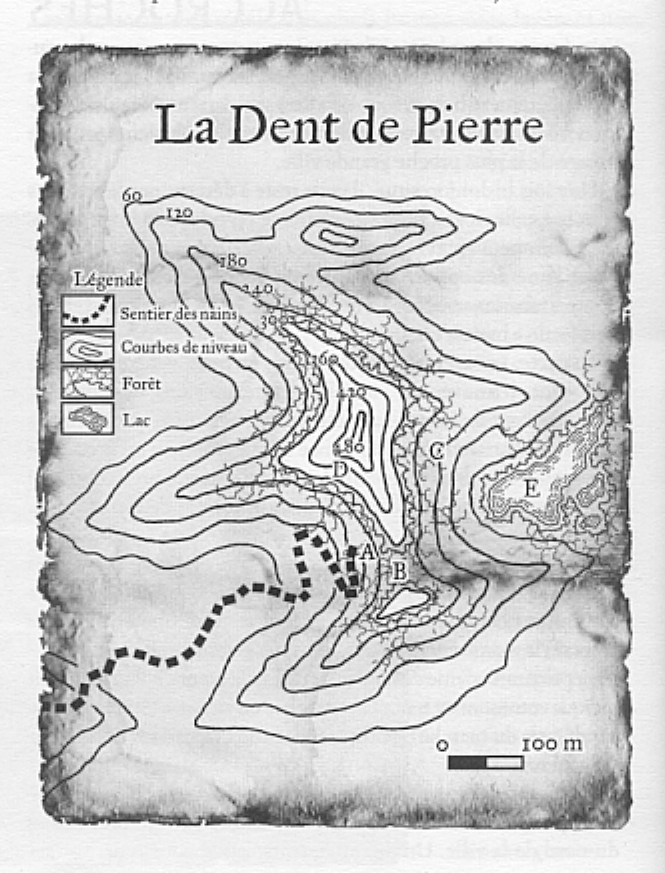
Si les aventuriers la cherchent tout particulièrement, l'un d'eux doit effectuer un jet de Fouille (DD 13). En cas de succès, la cheminée est repérée. S'ils passent là sans rien chercher de précis, tous ont droit de jouer un jet de Détection (DD 20) afin de remarquer la fissure.

Si les personnages décident de descendre par la cheminée, ils débouchent dans la salle 7 de la Porte des Montagnes.

C. Le tunnel des orques. De l'autre côté de la Dent de Pierre, à quelques centaines de mètres de la Porte des Montagnes, les orques ont creusé une galerie afin de prendre les défenses des nains à revers. Le tunnel est toujours praticable, même si son entrée est dissimulée par une accumulation de terre et de fourrés. Si les personnages arrivent à l'endroit marqué C sur le plan, ils découvrent le passage en réussissant un jet de Fouille (DD 18). S'ils se livrent à une fouille systématique du secteur, ils trouvent automatiquement l'entrée du tunnel, qui mène à la salle 21 de la Veine brillante.

L'entrée du tunnel fait environ 1,80 mètre de haut pour 1,20 mètre de large. Tout personnage examinant les environs peut repérer les traces suivantes sur un jet de Fouille réussi (DD 18) : des grosses traces d'oiseaux (laissées par les troglodytes de la Veine brillante) et celle d'un ours de grande taille.

D. Le sommet. Les aventuriers atteignent le sommet en marchant pendant une heure ou deux à un rythme soutenu.



Les 30 derniers mètres sont une façade de roche abrupte, nécessitant un jet d'Escalade (DD 15). La Dent de Pierre fait dans les 500 mètres de hauteur, soit 150 mètres de plus que la majorité des collines environnantes. La vue est splendide depuis le sommet, mais monter ici n'a aucun autre intérêt.

E. Le marais obscur. Le flanc est de la colline donne dans une vallée détrempée, dont l'eau ne parvient pas à s'écouler. De grands étangs s'y sont formés au fil du temps, donnant naissance à une zone marécageuse. Le plus grand d'entre eux est relié au Lac noir par un siphon. C'est par là que Nuiteuse entre et sort de son antre. Les aventuriers n'ont aucune chance de découvrir cette entrée, sauf s'ils plongent à répétition au fond de l'étang (jets de Natation, DD 10). N'oubliez pas que les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transportés. Si un PJ rate un jet de 5 points ou plus, il se noie (voir le *Guide du Maître*, page 85).

L'entrée du tunnel est située à une douzaine de mètres de profondeur et à près de 30 mètres de la rive ouest de l'étang. Si un personnage capable de plonger aussi profond se livre à une fouille assidue du plan d'eau, il découvre le passage sur un jet de Fouille réussi (DD 23). Si personne ne peut atteindre une telle profondeur (ou si les PJ refusent de se mouiller), l'entrée secrète le reste bien évidemment.

L'observation

Les aventuriers peuvent également choisir d'observer le sentier avant de s'engager sur les pentes de la Dent de Pierre. Lorsqu'ils arrivent, deux groupes de quatre orques chacun sont sortis chercher à manger. Le premier revient deux jours après l'arrivée des PJ, le second trois jours après le premier.

Créatures (ND 2). Les personnages observant les environs à proximité du sentier ont des chances de rencontrer les orques alors que ces derniers rentrent à leur repaire. Les humanoïdes dorment de jour et marchent de nuit; ils arrivent près des aventuriers peu avant l'aube. Si les PJ ont dressé leur camp à plus de 20 mètres du sentier, les orques passent sans les voir. Sinon, ils les remarquent en arrivant à 20 mètres d'eux (ou à 100 mètres si les personnages ont allumé un feu).

Une sentinelle surplombant le sentier a droit à un jet de Détection ou de Perception auditive (dans les deux cas, DD 10) pour repérer l'approche des orques. Si le personnage bénéficie de la vision dans le noir, il les aperçoit à 20 mètres de distance. Lisez l'encadré suivant, en modifiant éventuellement le texte en fonction des circonstances.

> Quatre humanoïdes en armure d'écailles approchent sur le sentier. Ils marchent voûtés et se parlent méchamment, d'une voix gutturale. Leur visage bestial affiche des défenses jaunes.

Les orques chargent dès qu'ils aperçoivent quelqu'un (ils ont droit à un jet de Détection opposé au jet de Discrétion de la sentinelle si le PJ décide de se cacher). S'ils découvrent le campement des aventuriers sans avoir été repérés, ils tentent d'éliminer le personnage de garde par surprise ou attaquent ceux qui sont en train de dormir (voir Cible sans défense, page 133 du *Manuel des Joueurs*). Au prix d'une action complexe, l'attaquant peut porter un coup de grâce à une cible sans défense. L'attaque se traduit automatiquement par un coup critique et le défenseur meurt sur le champ s'il ne réussit pas un jet de Vigueur (DD 10 + points de dégâts occasionnés par l'attaque).

Orques (4) : pv 8, 6, 5, 4.

Si les orques rentrent à leur repaire sans se faire attaquer par les personnages (ou s'ils parviennent à échapper à ces derniers), les survivants vont renforcer l'effectif de la salle 14 de Khunkrudar.

Les orques capturés peuvent décrire les pièces de la Porte des Montagnes de manière assez détaillée. Ils ne savent rien d'autre du complexe et ignorent s'il est possible d'y entrer par la cheminée. Ils essayent de convaincre les personnages que leur tribu est prête à payer une rançon en échange de leur libération, mais le Grand Ulfe refuse de payer quoi que ce soit (il n'accepte pas non plus d'accorder un sauf-conduit aux PJ pour qu'ils puissent venir négocier avec lui).

Trésor. Chaque orque possède 1d10 po et 4d6 pa.

Suites de la rencontre. Quel que soit le temps que les personnages passent à attendre, personne ne sort du donjon et aucun monstre n'y rentre après la seconde patrouille (utilisez les mêmes caractéristiques que pour la première). Les aventuriers doivent désormais trouver le moyen de pénétrer à l'intérieur du complexe.

KHUNKRUDAR

Lorsque les aventuriers décident de pénétrer dans le complexe, rendez-vous à la salle correspondante.

La Porte des Montagnes

Ce secteur est le plus élevé de Khunkrudar. Il s'agissait à l'origine d'une grande caverne naturelle que les nains de Durgeddin ont transformée en une série de couloirs et de salles de garde. Cette entrée reste encore fortifiée de nos jours.







Le donjon

Sauf précision contraire indiquée dans le texte, ce qui suit est toujours vrai à l'intérieur du donjon.

Portes. Sauf précision contraire, toutes les portes du complexe ont les caractéristiques suivantes :

Porte en bois : 2,5 cm d'épaisseur, 5 en solidité, 10 pr, CA 5, DD 18 pour enfoncer.

Les personnages peuvent exécuter de nombreuses actions avant d'ouvrir une porte, comme par exemple écouter au battant ou chercher des pièges. S'ils décident d'écouter, consultez la description de ce qui se trouve derrière. Même s'il n'y a pas de créatures à proximité, vous pouvez demander aux PJ d'effectuer un jet de Perception auditive, afin que les joueurs restent dans l'expectative. Si la salle située de l'autre côté de la porte ne vous donne aucune indication, fixez le DD du jet à 14. Si de légers bruits peuvent être entendus, fixez-le à 22.

Lumière. Sauf indication contraire, la plupart des pièces de Khunkrudar ne sont pas éclairées. Les personnages ne disposant pas de la vision dans le noir auront donc besoin d'une source de lumière pour y voir.

Aération. Sauf précision contraire, toutes les salles contiennent suffisamment d'air respirable. L'air est renouvelé par de minuscules fissures débouchant à la surface (lesquelles sont trop étroites pour permettre le passage des créatures de taille Min ou plus).

Ce secteur est désormais occupé par une bande de maraudeurs orques dirigés par un ogre qui se fait appeler le Grand Ulfe. Ils utilisent la Porte des Montagnes comme une base depuis laquelle ils partent piller les communautés isolées des environs, et ce bien que l'ancienne citadelle des nains se trouve à de nombreux kilomètres de la première habitation. Les humanoïdes ont bloqué les accès menant aux niveaux inférieurs ; ils n'ont pas le moindre contact avec les autres occupants du complexe. La sphère d'influence d'Ulfe ne s'étend pas au-delà de ce secteur.

1. Le bout de la piste

Le sentier tracé par les nains s'achève dans un virage serré qui débouche sur la grande porte de Khunkrudar. Deux orques montent la garde à ce poste. Lisez ou paraphrasez le texte qui suit quand les personnages arrivent au bout du sentier :

> Le sentier fait un dernier virage serré avant de déboucher sur une corniche rocheuse. La paroi est abrupte sur votre droite et un véritable gouffre s'ouvre sur votre gauche. Les cent derniers mètres de sentier sont jonchés de débris divers : outres d'eau, os brisés, tonneaux défoncés, etc. Au bout de la corniche, le sentier fait un nouveau virage et s'enfonce dans la colline.
>
> Deux humanoïdes bestiaux en armure d'écailles montent la garde sur la corniche. Ils ont l'air de s'ennuyer ferme et sont tout sauf attentifs.

En arrivant sur la corniche, les aventuriers peuvent éventuellement remarquer une rangée de meurtrières à 4 ou 5 mètres au-dessus de leur tête. Demandez à chaque personnage d'effectuer un jet de Détection (DD 18) dès qu'ils arrivent en un point leur permettant de voir les meurtrières, et baissez fortement la difficulté du jet (DD 13) si un joueur vous annonce que son PJ inspecte la paroi.

Créatures (ND 1). Deux orques montent la garde sur la corniche, mais avec un manque d'entrain évident. Nommés Wark et Thark, ils sont actuellement en train de grommeler (en orque) au sujet d'un certain Ulfe. Compte tenu de leur manque d'attention, ils subissent un malus de –4 aux jets de Détection et de Perception auditive. Les personnages (ou le PJ parti en éclaireur, le cas échéant) les remarquent dès qu'ils arrivent au point marqué d'une croix sur le plan (les orques étant représentés par deux O). Pensez à décrire Wark et Thark si les aventuriers n'ont jamais rencontré d'orques auparavant.

Wark et Thark (2) : pv 5, 4.

Tactique. S'ils se retrouvent face à plusieurs personnages, Wark et Thark alertent les archers de la salle 4 dès qu'ils le peuvent. Face à un seul aventurier, ils restent sur place et acceptent le combat. Dans le cas contraire, ils s'enfuient en 3. Si les personnages sont déguisés en orques, Wark et Thark ne donnent l'alerte qu'à leur deuxième action (s'ils sont encore vivants à ce moment).

Les deux orques ne sont pas forcément le seul péril auquel les aventuriers doivent faire face en ce lieu. Voir la salle 4 pour plus de précisions.

2. Grande porte

De l'autre côté de la corniche, le sentier repart pour une dernière section, plus pentue, qui s'enfonce dans la colline et aboutit à une grande porte en pierre.

> Deux volées de marches basses et larges débouchent dans une salle taillée dans la roche. Un autre escalier, de marbre craquelé et partiellement recouvert de mousse, mène à une porte à double battant en pierre sculptée, haute de 2,50 mètres et large de 3. Deux meurtrières, une au sud, l'autre au nord, permettent de surveiller cette antichambre.

La porte est soit fermée soit entrouverte : si les orques sont prévenus de l'arrivée des personnages, ils finissent par fermer la porte ; sinon, elle est entrouverte. Attention toutefois : si les deux battants ont été fermés, les aventuriers auront beaucoup de mal à entrer dans le complexe par cette voie.

Le problème qui attend les personnages en ce lieu est on ne peut plus simple : si les orques ont été alertés, deux archers postés derrière les meurtrières tirent sur les PJ jusqu'à ce que ceux-ci se replient ou parviennent à se frayer un chemin jusqu'en 3.

Si les aventuriers ont éliminé les orques de 1 sans leur laisser le temps de donner l'alerte (et s'ils ont réussi à passer devant les archers de 4 sans se faire repérer), la porte en pierre est entrouverte quand ils arrivent.

Par contre, s'ils se font repérer par les orques de 4 et s'ils ne vont pas assez vite, les battants sont fermés par une barre fixée de l'autre côté. Un jet de Force (DD 25) est nécessaire pour enfoncer la porte. Le sort *déblocage* permet également de faire sauter la barre, de même qu'un jet de Crochetage réussi (DD 20).

Suites de la rencontre. Il est possible que les personnages se fassent repousser. Si cela se produit et s'ils reviennent plus tard, deux orques de 11 montent désormais la garde ici, tandis que le chaman de 9 vient en 4 pour renforcer les archers postés dans cette salle. La seconde tentative d'intrusion des PJ s'avérera bien plus difficile que la première !

3. Gouffre

Cette grande salle coupée en deux était autrefois la dernière ligne de défense des nains de la Veine brillante.

> La porte à double battant s'ouvre sur une vaste salle coupée en deux par un gouffre profond. Une dangereuse passerelle de corde endommagée par le passage des siècles semble être le seul moyen de traverser. À en croire les bruits que vous entendez, la faille donne, loin en dessous, sur un cours d'eau souterrain. Deux braseros en cuivre disposés de part et d'autre de la porte éclairent votre moitié de la salle, mais vous distinguez à peine la corniche située de l'autre côté du gouffre.

Si l'un des personnages dispose de la vision nocturne ou de la vision dans le noir (ou d'un moyen d'éclairer le reste de la pièce), ajoutez ceci :



Dans les ombres créées par les parois rocheuses inégales de l'autre côté de la salle, deux humanoïdes aux traits porcins montent la garde devant une seconde porte en pierre à double battant. En vous apercevant, ils se fendent d'un sourire mauvais révélant leurs défenses jaunâtres et bandent leurs arcs pour vous tirer dessus.

La passerelle. La passerelle bouge tellement que quiconque décide de l'emprunter doit réussir plusieurs jets d'Équilibre pour la négocier sans encombre (DD 8, mais n'oubliez pas de compter la pénalité d'armure, le cas échéant). Chaque succès permet au personnage d'avancer de la moitié ou du quart de sa vitesse de déplacement normale (selon qu'il décide d'utiliser une action complexe ou une action partielle pour se déplacer).

Lorsqu'un aventurier rate un jet d'Équilibre, il n'arrive pas à avancer au cours du round. S'il le rate de 5 ou plus, il risque de tomber de la passerelle. Demandez-lui un second jet d'Équilibre (DD 18). S'il le rate également, il fait une chute d'une soixantaine de mètres jusqu'au cours d'eau souterrain, en heurtant la paroi rocheuse au passage. Le personnage encaisse 20d6 points de dégâts et le courant l'entraîne aussitôt dans un boyau inondé où il lui est impossible de respirer. Les aventuriers peuvent se prémunir des risques de chute en s'encordant, mais cela risque d'être difficile compte tenu du fait que les orques ne cessent à aucun moment de leur tirer dessus.

Les passages secrets. Il y a deux passages secrets dans les murs nord et sud de la salle, qui conduisent respectivement en 4 et 4a. Ils sont extrêmement bien dissimulés (DD 20 au jet de Fouille), mais les PJ décidant de « faire 20 » finiront par les localiser. N'oubliez pas que les elfes passant à moins de 1,50 mètre d'un passage secret ont automatiquement droit à un jet de Fouille, même s'ils n'inspectent pas consciemment les environs. Les deux passages s'ouvrent de la même manière, en appuyant simultanément sur deux pierres murales situées à une trentaine de centimètres du sol.

Créatures (ND 2). Deux orques sont postés dans la partie est de la salle. Ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher les personnages d'arriver jusqu'à eux.

Orques (2) : pv 8,6, grande hache, arc long (1d8/x3), 1d10 po, 4d6 pa chacun.

Tactique. Les orques s'abritent derrière les colonnes naturelles indiquées sur le plan, qui leur procurent un abri de 50% (+4 à la CA). Ils visent en priorité les PJ qui tentent de traverser par la passerelle, puis ceux qui lancent des sorts, et enfin ceux qui ripostent à l'aide d'armes de jet. Ils bénéficient d'un bonus de +2 au jet d'attaque quand ils tirent sur les aventuriers avançant sur la passerelle, et ces derniers perdent leur bonus de Dextérité à la CA. Chaque fois qu'un PJ est touché sur la passerelle, il doit réussir un jet d'Équilibre (DD 8) pour ne pas être déséquilibré et risquer de tomber (auquel cas il doit aussitôt jouer un second jet d'Équilibre, mais assorti d'un DD de 18 ; voir plus haut).

Dès que le premier aventurier arrive aux deux tiers de la passerelle, un des orques quitte son abri pour aller couper les cordes de la passerelle à l'aide de sa grande hache. Il y a deux cordes, qui ont chacune 8 points de résistance. Si l'orque en coupe une, les jets d'Équilibre des personnages deviennent plus difficiles (DD 13). S'il parvient à trancher les deux, la passerelle tombe dans le gouffre. Les PJ sont violemment projetés contre la paroi ouest, ce qui leur inflige 2d6 points de dégâts temporaires. De plus, ils doivent réussir un jet de Réflexes (DD 13) pour ne pas lâcher la main courante de la passerelle. S'ils le font, ils tombent, avec les conséquences décrites plus haut.

Suites de la rencontre. Si la passerelle est détruite, les orques du Grand Ulfe la reconstruisent en trois jours. Si les personnages parviennent à franchir cette salle et à tuer Ulfe ou plus de la moitié de ses troupes avant de se replier, les humanoïdes détruisent la passerelle et ne la reconstruisent pas, de manière à se protéger contre d'autres incursions. Si les gardes ont été tués, ils sont remplacés par deux orques de la salle 11.

4. Galerie des archers

Les nains ont taillé ce couloir et cette salle afin de pouvoir tirer depuis une position imprenable sur les intrus approchant de l'entrée de leur citadelle. Il est impossible d'entrer par les meurtrières, à moins de faire moins de 60 centimètres de haut et de parvenir à les atteindre (elles sont situées à près de 5 mètres de hauteur). Les aventuriers doivent découvrir le passage secret de la salle 3 pour atteindre cette pièce. Dès qu'ils ouvrent le passage du mur nord de la salle 3, lisez-leur la description suivante :

Le mur se dérobe pour révéler un étroit passage. Après un rapide virage à angle droit, un petit escalier descendant débouche dans une pièce carrée. La lumière extérieure vous parvient par plusieurs meurtrières creusées dans la roche.

Selon la manière dont les aventuriers se sont comportés en 1 et 2, il est possible que les orques de cette salle leur aient tiré dessus par les meurtrières.

Le couloir est plein de déchets, toiles d'araignées et autres déjections de rats, les orques ne faisant jamais le ménage. Les os rongés qui ont constitué leurs derniers repas cohabitent ainsi avec les peaux mal tannées qui leur servent de couvertures.

À l'extrême nord du couloir, un autre passage secret mène en 14 (jet de Fouille, DD 23). Les orques ignorent son existence ; ils ne l'utilisent donc jamais.

Créatures (ND 3). Trois orques sont postés en 4, et un quatrième en 4a. Les trois premiers sont les archers évoqués en 1 et 2. Si les personnages en ont tué un ou plusieurs au travers des meurtrières, leur effectif n'est plus au complet.

Orques (4) : 8, 7, 6, 3, fléau d'armes lourd (1d10+2, critique 19-20), arc long (1d8/x3), 1d10 po et 4d6 pa chacun.

Tactique. La galerie des archers surplombe l'escalier menant à la salle 2, ce qui permet aux orques de tirer sur les personnages tandis que ceux-ci montent jusqu'à la grande porte. Les orques interviennent un round après que leurs compagnons de 1 ont donné l'alerte. Sinon, ils ne sont pas particulièrement vigilants.

Si les aventuriers éliminent Wark et Thark en silence, il est tout à fait possible que les archers ne s'en rendent pas compte.

Résumé des défenses

Les personnages auront peut-être du mal à négocier la Porte des Montagnes. Voici ce qui se produit s'ils chargent d'emblée :

Round 0. Les aventuriers rencontrent les orques de 1.

Round 1. Les orques donnent l'alerte et fuient vers 2, en se déplaçant de 18 m.

Round 2. Les orques de 4 tirent sur les PJ se trouvant en 1 s'ils ont été prévenus par les sentinelles. Wark et Thark franchissent la porte pour se retrouver en 3.

Round 3. Wark et Thark empruntent la passerelle. Les orques de 4 continuent de tirer sur les PJ situés en 1 ou 2. Si tous les PJ sont à couvert, un orque de 4 court jusqu'au passage secret menant en 3.

Round 4. Wark et Thark arrivent en 5, où ils commencent à ameuter le reste de la tribu. L'orque détaché de la salle 4 se rend à la porte de la salle 2 pour la fermer (ou se bat contre les PJ si ces derniers sont déjà arrivés en 3).

Round 5. L'orque ferme la porte de la salle 2 tandis que ses compagnons de 4 continuent de tirer sur les PJ si ceux-ci ne se sont pas cachés. Les deux orques postés à l'est de la salle 3 coupent la passerelle et se préparent à défendre la porte menant en 5.

Round 8. S'ils ont été avertis, les orques de 14 arrivent en 3 pour prêter main forte aux autres défenseurs.

Round 12. S'ils ont été prévenus, le Grand Ulfe et quatre orques de 11 viennent en 5 pour préparer la contre-attaque.



Des personnages déguisés en orques peuvent arriver à la porte sans danger tant que l'alerte n'a pas été donnée. S'ils essayent de passer sous les meurtrières sans se faire remarquer, demandez-leur d'effectuer un jet de Déplacement silencieux à +4 (les orques ne sont guère attentifs). Pour remarquer les PJ, un des orques doit égaler ou dépasser le plus mauvais résultat du groupe sur un jet de Détection.

Les personnages peuvent également passer en courant, auquel cas les orques les remarquent automatiquement et tirent dès que possible. Si les PJ vont trop vite pour eux en 1, les orques commencent à tirer en 2.

Les meurtrières confèrent un abri de 90% aux orques (+10 à la CA) et empêchent les aventuriers de les attaquer à l'aide d'armes de corps à corps (les meurtrières sont situées à 5 mètres de hauteur et ne font qu'une quinzaine de centimètres de large à l'extérieur). Quand les personnages arrivent en 2, l'orque de 4a se met lui aussi à leur tirer dessus, tandis qu'un de ceux de 4 va en 3 pour fermer la grande porte. Il lui faut deux rounds pour l'atteindre, et un troisième pour la refermer à l'aide d'une barre.

Si les personnages découvrent les passages secrets conduisant aux couloirs où sont postés les archers, les orques utilisent leurs arcs sur les PJ descendant l'escalier, puis se battent au fléau d'armes lourd quand les intrus arrivent à leur niveau. Comme chaque escalier ne fait que 1,50 mètre de large, les PJ sont obligés de les négocier en file indienne. Le premier à déboucher dans la salle devra donc combattre les orques seul.

Notez bien les orques éliminés par les personnages dans les salles 2, 3 et 4.

Suites de la rencontre. Si les aventuriers viennent à bout de ces humanoïdes avant de se replier, les archers sont remplacés par d'autres orques de la salle 14. Ces derniers bénéficient également du renfort du chaman de 9.



5. Caverne des orques

C'est là que réside la seconde patrouille, qui se trouve actuellement à l'extérieur du donjon (voir page 5).

> Les parois et le sol de cette caverne naturelle ont été polis avec soin. La roche luit d'humidité et vous distinguez au moins quatre passages s'enfonçant dans l'obscurité. Des braises rougeoient dans le noir au fond du second couloir situé sur votre droite, tandis que le premier est bloqué par une grille grossière en bois. Le sol est jonché de peaux, déchets et autres objets divers.

Cette caverne a été taillée avec soin par les nains, afin de préserver la beauté naturelle du lieu tout en permettant d'accéder au reste du complexe. La grille ferme la salle 6, où deux prisonniers languissent, dans l'attente d'une hypothétique libération. Ils se ruent à la porte de leur cage et appellent à l'aide quand ils remarquent l'arrivée des PJ.

Trésor. Les caisses et sacs entassés dans cette salle contiennent des denrées alimentaires et de la petite quincaillerie (farine, céréales, clous, etc.). Leur valeur totale tourne aux alentours de 20 po, pour un poids de 250 kilos. Si un ou plusieurs personnages sont enfermés en 6, leur équipement se trouve également là, rangé dans un coffre ouvert.

Suites de la rencontre. Quand la seconde patrouille revient (cinq jours après l'arrivée des aventuriers), elle s'installe aussitôt ici. Dans ce cas, ajoutez quatre orques dans cette salle (voir page 5 pour ce qui est de leurs caractéristiques).

6. Prison

Il arrive parfois que les orques capturent des mineurs, des colons ou des marchands de passage au nord de Blasindelle. Ils les enferment là jusqu'au moment de les mettre à mort ou de les échanger contre rançon.

> Plusieurs troncs d'arbustes liés à l'aide de cordes constituent une grille sommaire défendant cette salle. On entre par une porte fermée par un cadenas en fer. Deux prisonniers vêtus de haillons se pressent contre la porte.
> « Yondalla soit louée ! s'exclame le premier. Nous sommes sauvés. »

Les captifs sont deux voyageurs nommés Géradil et Courana. Ils sont originaires d'un petit village situé non loin de Blasindelle et les orques les tiennent prisonniers depuis près d'un mois. Ils devaient être relâchés contre rançon, mais leurs deux familles sont bien incapables de réunir la somme exigée par les ravisseurs, et ils s'attendent à être mis à mort d'un jour à l'autre.

- **Géradil (GdP 2)** : pv 5.
- **Courana (GdP 1)** : pv 3.

Il faut réussir un jet de Crochetage (DD 13) pour ouvrir la porte. Les aventuriers peuvent arriver au même résultat en utilisant la clef que le Vieux Yarrack (voir salle 14) conserve dans sa poche, ou en prenant le temps de défoncer le battant à l'aide d'une hache. Géradil et Courana leur sont extrêmement reconnaissants de les avoir délivrés, mais ils refusent de se joindre à eux (ne sachant se battre ni l'un ni l'autre, ils préfèrent s'éclipser pendant que les personnages attirent l'attention des orques).

Si les aventuriers libèrent les prisonniers et les ramènent chez eux (ce qui leur prend deux jours environ), les deux familles les remercient en leur offrant quatre *potions de soins légers*. Mais cela permet aux orques de se préparer au retour des PJ.

Suites de la rencontre. Les personnages capturés par les orques sont détenus dans cette salle, sauf s'ils posent trop de problèmes, auquel cas les humanoïdes ne prennent pas le risque de les garder en vie.

7. Cheminée

C'est dans cette salle de forme irrégulière que la tribu orque prépare ses repas, car une longue crevasse s'ouvrant dans son plafond débouche à flanc de colline, permettant à la fumée des feux de s'échapper à l'extérieur.

Un grand feu craque au centre de cette salle, dégageant une épaisse fumée. Chaudrons et bouilloires en piteux état sont empilés çà et là; il doit manifestement s'agir d'une sorte de cuisine. Un courant d'air aspire la fumée vers un trou visible au plafond.

Si les personnages tentent de descendre par la cheminée depuis l'extérieur, il leur faut procéder avec prudence. Le conduit fait près de 25 mètres de long. Irrégulier, il offre de nombreuses prises, mais la roche est glissante (jets d'Escalade, DD 10). Si les aventuriers se laissent descendre à une corde attachée, au sommet, leur tâche en est grandement facilitée (jets d'Escalade, DD 5). N'oubliez pas de compter la pénalité d'armure, le cas échéant. Si un personnage rate un jet de 5 ou plus, il a droit à un second jet d'Escalade pour se rattraper (DD 20). En cas de nouvel échec, il tombe, subissant 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres de chute (8d6 maximum) plus 1d6 causés par les braises ardentes. En descendant prudemment, il est très facile d'éviter le feu. Si un PJ tombe dans les braises, le bruit causé attire les orques de 5.

8. Zone de stockage

Caisses, tonneaux, sacs et paillasses jonchent le sol de cette longue salle, dans le plus grand désordre. Apparemment, les orques ont connu un certain succès dans les raids qu'ils ont menés aux environs. Au nord, deux couloirs de pierre taillée partent vers l'est et l'ouest. Au sud, un vieux puits est empli d'eau trouble.

Les contenants rassemblés dans cette salle ne recèlent que des objets sans grande valeur (nourriture, bière, couvertures, outils, bois, poix, clous, laine, etc.). Les orques attaquent caravanes et communautés isolées de la région, ramenant ici tout ce qu'ils leur dérobent.

Le passage menant au nord-est est totalement bloqué par un empilement de caisses et de sacs de farine. Cette barricade a été constituée par les orques, afin d'empêcher les striges de 10 de sortir de leur repaire. Si les personnages dégagent le passage, ils découvrent que celui-ci se poursuit pendant 6 mètres environ, après quoi il est bloqué par une grille métallique. Tous les interstices entre les barreaux ont été bouchés à l'aide de paille, là encore pour éviter que les striges ne passent.

Le tunnel du sud-est conduit à un passage secret, dissimulé de telle sorte que sa porte se fonde dans la paroi de la caverne. Un jet de Fouille (DD 18) est nécessaire pour la trouver.

Trésor. Un petit coffret fermé à clef et caché derrière une pierre murale amovible renferme 180 po et une flasque d'eau bénite (c'est le trésor du Vieux Yarrack, voir salle 14).

9. Chaman orque

Cette salle est le domaine de Burdug, le chaman de la tribu. Cette orque femelle vit à l'écart de la bande du Vieux Yarrack, en compagnie de deux disciples. Elle utilise sa magie chaque fois qu'elle en a l'occasion et avec un maximum de cérémonie, afin de s'assurer que Yarrack reste docile et réceptif à ses suggestions.

Le passage secret du mur ouest est défendu par diverses runes et malédictions orques. Un jet de Fouille (DD 13) permet de le détecter.

Personnages prisonniers

Si un ou plusieurs personnages ont été tués au tout début de l'aventure, la prison (6) est un excellent moyen de permettre à de nouveaux PJ de rejoindre le groupe. Dans ce cas, leur équipement est rangé en 5.

Le pan de mur pivote autour d'un axe central, révélant une salle aux murs taillés de 9 mètres de long sur 4,50 mètres de large. Elle est meublée de la façon la plus rudimentaire qui soit et un petit feu de cuisine emplit l'air d'une fumée âcre. Plusieurs dizaines de crânes jaunis et troués sont suspendus au plafond par des cordes usées. Une orque vêtue d'une robe noire dépenaillée vous lance un regard empli de rage.

La porte menant en 10 est fermée à clef, mais la clef se trouve dans la serrure. Burdug ne l'ouvre pas, car elle sait que les striges attendent de l'autre côté (elle les appelle ses « petites piqueuses » et en capture parfois une ou deux pour les incorporer à ses potions et autres mixtures magiques).

Créatures (ND 4). Burdug et ses deux disciples (deux autres femelles) tentent de repousser toute intrusion. Même si les personnages sont parvenus à négocier leur passage sur le territoire des orques, le chaman ne tolère pas que l'on pénètre chez elle.

➧ **Burdug :** pv 20, 3 flasques de feu grégeois.
➧ **Orques (2) :** pv 5, 3, masse d'armes légère (1d6+2).

Tactique. Burdug ordonne à ses disciples de se ruer au combat tandis qu'elle essaye d'affaiblir les aventuriers à l'aide de sorts tels que *frayeur* ou *sommeil*. Si elle tombe à court de sorts, elle jette ses flasques de feu grégeois sur les intrus.

Au cas où le combat tourne à l'avantage des personnages, Burdug fuit en 10 en se munissant d'un brandon enflammé pour tenir les striges loin d'elle. Si possible, elle va chercher de l'aide auprès de Yarrack (en 14).

Trésor. Perdus dans le fouillis qui encombre le sol de la pièce, deux sacs de cuir contiennent 160 pa chacun (jet de Fouille, DD 10).

10. Grand escalier

Cette salle grandiose était autrefois l'entrée principale de la Veine brillante, l'étage constitué de splendides cavernes naturelles aménagées par les nains.

Une grille en fer empêche d'accéder à cette salle depuis la caverne 8. Elle ne se soulève pas, mais est munie d'une porte, dont la serrure rouillée peut être ouverte avec un jet de Crochetage (DD 23). Il est également possible d'enfoncer la grille (jet de Force, DD 15). Les orques ont colmaté les interstices entre les



barreaux avec de la paille et du tissu, pour empêcher les striges de sortir. Lisez le texte suivant quand les personnages entrent dans la salle :

> Le plafond culmine à 9 mètres au centre de cette salle majestueuse, dont les murs sculptés montrent de nombreuses scènes de nains travaillant à la forge. Deux portes en pierre sont visibles, au nord et au sud. Plusieurs squelettes gisent devant la porte nord. Une grille en fer bloque un passage s'ouvrant dans le mur ouest.
> Une large faille occupe tout le centre de la salle. Des marches y ont été taillées, qui s'enfoncent dans les ténèbres. Loin en dessous de vous, vous entendez le bruit d'un cours d'eau et un étrange bourdonnement.

Si les personnages font du bruit, jouez un jet de Perception auditive pour les striges. Dans le cas où elles entendent les intrus, poursuivez votre description de la sorte :

> Le bourdonnement gagne en intensité, jusqu'à ce que quatre créatures volantes jaillissent de l'escalier. Il est difficile de dire s'il s'agit d'oiseaux, d'insectes ou de chauves-souris, mais ce qui est sûr, c'est qu'elles se jettent sur vous !

La porte menant en 9 est fermée à clef. Il est possible de crocheter la serrure de ce côté (DD 23), mais seulement après avoir fait tomber la clef, qui se trouve toujours à l'intérieur (ce qui avertit automatiquement Burdug que quelqu'un arrive).

La porte nord n'est rien d'autre qu'un piège mortel. Le battant sculpté représente un visage de nain en colère. De chaque côté de la porte, la fresque est percée de huit petits trous situés à 3 mètres du sol. Ils font partie du piège et peuvent être détectés (jet de Fouille, DD 18), mais seulement si les PJ inspectent les pans de mur inclinés.

Les squelettes sont tout ce qui reste d'orques tués par le piège à la fin de la bataille qui a vu l'extermination de Durgeddin et des siens. Ils sont vêtus de cottes de mailles rouillées et noircies. Quelques têtes de hache rouillées gisent à côté d'eux, sans qu'il soit possible de dire ce qu'il est advenu du manche des armes.

L'escalier débouche dans la Veine brillante, en 15.

Créatures (ND 2). Les striges sont affamées et attaquent les personnages sans faire de préférence. Si l'une d'elles parvient à se fixer sur un PJ (en réussissant une attaque de contact), elle lui pompe le sang, lui faisant perdre 1d4 points de Constitution par round. Dans le même temps, elle est immobile et incapable d'éviter les coups (CA 12). Les striges sont rassasiées quand elles ont bu une quantité de sang correspondant à 4 points de Constitution. À ce moment, elles se décrochent d'elles-mêmes et vont digérer leur repas dans la salle 17.

Striges (4) : pv 8, 5, 5, 3.

En quantité suffisante, le feu et la fumée découragent les striges et les empêchent d'approcher à moins de 1,50 mètre (une torche ou une lanterne ne suffit pas, mais un brandon enflammé pris dans la salle 9, vigoureusement secoué pour créer un nuage de fumée, si). Les PJ ayant pris feu à cause du piège ci-dessous n'ont pas à craindre les striges.

Piège (ND 2). Le seul fait d'ouvrir la porte nord déclenche un piège redoutable. Quand on tire la poignée, un contrepoids verse du feu grégeois dans des canalisations conduisant aux trous muraux, avec pour conséquence que tous les aventuriers situés dans la zone hachurée sur le plan sont aspergés de feu. Les flammes peuvent être étouffées par les compagnons des PJ touchés, pour peu qu'ils agissent en conséquence.

Une fois la porte ouverte, le contrepoids la referme automatiquement au bout de 2 rounds. S'ils sont assez vifs, les personnages peuvent la bloquer afin d'inspecter le petit réduit dans lequel elle donne. Il renferme juste le mécanisme de contrepoids, les canalisations véhiculant le feu grégeois et deux barils en cuivre presque vides contenant les réactifs qui créent le feu grégeois (ils sont mélangés au dernier moment, le feu grégeois s'enflammant automatiquement au contact de l'air). À l'origine, chacun des barils contenait une centaine de litres, mais il ne reste presque plus rien à l'intérieur (voir ci-dessous). Les canalisations s'enfoncent dans le mur, pour ressortir au niveau des trous dans les fresques.

Pour préparer du feu grégeois à partir des réactifs, les personnages doivent récupérer les deux liquides séparément, puis les mélanger précautionneusement pour ne pas provoquer une réaction intempestive. Cela exige deux heures de travail extrêmement précis, suivies d'un jet d'Alchimie (DD 18). En cas de succès, les PJ récupèrent 3d4 flasques de feu grégeois. Si le jet d'Alchimie est raté, les réactifs s'enflamment et sont perdus. Enfin, s'il est raté de 5 ou plus, le personnage est brûlé lors de l'opération, comme s'il avait été touché par le feu grégeois.

Piège à feu : FP 2, feu grégeois : 4d6 points de dégâts le premier round, puis 1d6 points supplémentaires chaque round pendant 10 rounds, jet de Réflexes chaque round jusqu'à ce qu'un soit réussi (DD 23), dégâts diminués de moitié le premier round, annulés par la suite (le premier jet de Réflexes réussi éteint les flammes), Fouille (DD 23), Désamorçage/sabotage (DD 23, durée 2d4 rounds).

Suites de la rencontre. Si les aventuriers laissent la porte se refermer, le piège se réarme automatiquement. Fort heureusement, il lui reste tout juste assez de réactif pour fonctionner encore une fois.

11. Baraquements

Quatre des orques aux ordres du Grand Ulfe vivent dans cette ancienne salle de garde des nains. Lisez ce qui suit quand les aventuriers ouvrent la porte :

> Tonneaux, caisses et sacs de nourriture sont disposés le long des murs de la pièce, mais plusieurs paillasses à même le sol indiquent que cette salle sert également de dortoir. Quatre humanoïdes porcins au regard mauvais sont en train de polir leurs armes lorsque vous entrez. Ils bondissent sur leurs pieds en poussant un rugissement de rage.

Les objets entassés dans cette pièce sont les mêmes que ceux qui sont entreposés dans la salle 8, à savoir de la nourriture et de l'équipement de moindre valeur que les orques ont dérobés aux villages avoisinants lors des derniers mois.

Les deux orques postés en 3 résident ici quand ils ne sont pas de garde.

Créatures (ND 2). À moins que ces monstres n'aient été alertés par les orques de l'entrée, ils sont en train de nettoyer leurs armes ou de réparer leur armure lorsque les aventuriers font leur apparition.



Orques (4) : pv 7, 5, 5, 4, fléau d'armes lourd (1d10+2, critique 19-20), épée courte (1d6+2, critique 19-20), javeline, 1d10 po et 4d6 pa chacun.

Tactique. Ces orques combattent de manière aussi déloyale que possible. Ils attaquent par deux : le premier tente de faire un croc-en-jambe à son ennemi à l'aide de son fléau d'armes (attaque de contact), tandis que le second retarde son attaque de manière à pouvoir frapper un adversaire à terre si le PJ tombe (voir le *Manuel des Joueurs* pages 132 et 139 pour ce qui est du croc-en-jambe et des combattants à terre). N'oubliez pas que l'orque a la possibilité de lâcher son fléau d'armes s'il rate sa tentative de croc-en-jambe et si son adversaire tente de lui rendre la monnaie de sa pièce. Les quatre orques possèdent également une épée courte chacun, des fois qu'ils soient désarmés ou qu'ils doivent se débarrasser de leur fléau d'armes.

Trésor. Les orques possèdent 210 po, rangées dans un vieux chaudron en fer caché par une paillasse infestée de vermine. Une petite bourse glissée sous une autre paillasse contient une topaze valant 200 po et deux onyx d'une valeur unitaire de 50 po.

Suites de la rencontre. Si les aventuriers se replient après leur premier assaut, deux des orques de cette salle sont par la suite postés en 2 afin de renforcer les défenses du repaire.

12. Le Grand Ulfe

Le Grand Ulfe est un ogre farouche qui dirige les orques de la Porte des Montagnes. Du temps des nains, cette salle logeait le capitaine de la garde, mais Ulfe se l'est appropriée.

> Quelques marches mènent à une lourde porte ferrée. Un crâne humain maculé de sang est fixé en son centre par une pointe en fer.

La porte n'est pas fermée, mais son poids rend son ouverture difficile (sauf quand on est un ogre).

Porte ferrée : 2,5 cm d'épaisseur, 6 en solidité, 25 pr, CA 5, DD 25 pour enfoncer.

Si les personnages essayent d'ouvrir la porte et n'y arrivent pas du premier coup, Ulfe comprend qu'il va se faire attaquer. Dans ce cas, il lâche ses deux loups et prépare son action (une charge partielle qu'il déclenche contre le premier ennemi pénétrant dans la pièce).

> La porte s'ouvre sur une salle aux murs couverts de peaux d'animaux mal tannées et éclairée par des torches fixées à des torchères en bronze. Une épaisse fumée et une puanteur indescriptible y règnent. Un monstre haut de 3 mètres, à la peau brune couverte de verrues et aux cheveux noirs et gras s'avance d'un air menaçant, une grande hache particulièrement impressionnante à la main. Son autre main retient deux loups tirant violemment sur les chaînes qui les attachent.
> « Vous osez défier le Grand Ulfe ? s'exclame-t-il d'une voix de stentor. Vag ! Thrag ! Tue ! »
> Il lâche les chaînes, les loups s'élancent en grognant, et lui-même en fait autant en poussant un terrible cri de guerre.

Créatures (ND 4). L'ogre et ses loups apprivoisés n'ont aucune envie de négocier ; ils attaquent sans attendre.



Le Grand Ulfe : pv 44.
Loups (2) : pv 15, 12.

Tactique. L'ogre et ses loups poursuivent les personnages avec acharnement si ceux-ci s'enfuient. Les aventuriers ont peut-être intérêt à se replier jusqu'au couloir transversal, où il leur sera possible de prendre leurs adversaires en tenaille.

Le Grand Ulfe ne fait pas de quartier et n'en attend pas en retour, mais Vag et Thrag ne sont pas stupides. Si l'ogre est vaincu, les deux loups s'enfuient, passant à côté des PJ si nécessaire (et s'exposant du même coup aux attaques d'opportunité habituelles).

Trésor. Le trésor du Grand Ulfe est contenu dans deux grands coffres rangés le long du mur sud. Il y a là 440 po, 1600 pa, une *potion de pattes d'araignée* et une *rapière +1* (l'ogre pense que cette arme minuscule est indigne de lui).

Suites de la rencontre. Si les personnages viennent à bout d'Ulfe, mais sans vaincre tous les orques, un des humanoïdes survivants prend le contrôle de la tribu. Si au moins treize orques sont morts, les survivants abandonnent la Porte des Montagnes et disparaissent dans les collines dès que les aventuriers quittent cette partie du complexe.

13. Statue de nain

Cet endroit est un nouveau piège destiné à d'éventuels envahisseurs. Une plaque de pression située au sol, à près de 1,50 mètre de la statue, libère un gaz redoutable quand on marche dessus.

> Au bout de ce couloir se dresse une statue de nain en armure lourde. Ce nain de pierre a l'air particulièrement

farouche ; il tient une épée dans une main et un marteau de forgeron dans l'autre. La statue est placée sur un socle imposant. L'ensemble fait plus de 2 mètres de haut et doit peser plusieurs centaines de kilos.

Si un personnage s'approche de plus près (sans désamorcer le piège), poursuivez votre description de la sorte :

Tu entends brusquement un cliquetis et la dalle sur laquelle tu viens de poser le pied te semble s'enfoncer légèrement. La bouche de la statue s'ouvre démesurément et un gaz verdâtre en sort.

La visibilité dans la Veine brillante

La visibilité est d'une importance primordiale dans l'exploration du deuxième niveau de Khunkrudar. Les PJ humains ont rarement des sources de lumière éclairant à plus de 10 ou 20 mètres de distance, et nombre de salles de la Veine brillante sont bien plus vastes que cela. Ne décrivez pas aux joueurs ce que leurs PJ ne sont pas censés voir en raison d'un champ de vision limité par leur source de lumière.

Piège (ND 2). Tous les occupants actuels de la Porte des Montagnes connaissent l'existence de ce piège et savent sur quelle dalle il faut éviter de marcher. Le gaz était autrefois bien plus redoutable, mais il a perdu une grande partie de sa virulence avec le passage des ans.

Gaz empoisonné : FP 2, gaz empoisonné occupant un cône de 6 mètres de long, effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d4 points de Force, jet de Vigueur annule (DD 13), second jet de Vigueur annule effet secondaire (DD 13), Fouille (DD 23), Désamorçage/sabotage (DD 13).

14. Dortoir

Cette grande salle était le dortoir principal des nains chargés de défendre le complexe. Les orques du Grand Ulfe ont décidé de s'y installer. Douze y vivent en temps normal, mais quatre sont en patrouille et trois autres sont actuellement postés en 4. Seuls le Vieux Yarrack et quatre autres orques se trouvent donc ici pour le moment.

Cette vaste salle accueille un grand nombre de lits spartiates, tables, chaises et peaux sales. À première vue, une douzaine d'humanoïdes semblent vivre ici.

Les orques ignorent l'existence du passage secret s'ouvrant dans le mur ouest, mais les personnages inspectant ce pan de mur peuvent le découvrir sur un jet de Fouille (DD 20).

Créatures (ND 4). Yarrack et ses orques attaquent dès qu'ils prennent conscience de la présence des aventuriers. Yarrack reste en arrière, laissant ses sbires se battre pendant qu'il utilise ses haches de lancer (il en possède trois, dont une portant la marque de Durgeddin). Si la bataille tourne mal, il ordonne à l'un de ses orques d'aller chercher des renforts en 9. Si la situation est critique, il envoie un autre orque en 11, avec les mêmes ordres. Enfin, si tout semble perdu, Yarrack se replie en 12 pour aller se mettre sous la protection du Grand Ulfe.

C'est Yarrack qui possède la clef de la prison (6).

Le Vieux Yarrack : pv 22.

Orques (4) : pv 6, 6, 4, 3.

Trésor. Les orques en patrouille ont choisi d'emporter la majorité de leurs possessions avec eux. Une pierre murale amovible dissimule un sac contenant 40 po, 250 pa et une *potion de soins légers*. Pour sa part, Yarrack a caché ses possessions en 8, sûr qu'il était que ses hommes n'hésiteraient pas une seconde à l'assassiner s'ils savaient où se trouve son trésor.

Suites de la rencontre. Au bout de deux jours, la première patrouille rentre au repaire et son effectif vient s'ajouter à celui de cette salle. Les aventuriers risquent donc de rencontrer neuf humanoïdes dans cette pièce s'ils attendent trop longtemps avant d'attaquer le complexe.

La Veine brillante

C'est juste sous la Porte des Montagnes que s'étend la Veine brillante, un vaste réseau de cavernes naturelles au cœur de la Dent de Pierre. Ces salles à l'état brut sont splendides : paillettes de mica et autres minerais peu précieux font luire les murs et, au fil des millénaires, les infiltrations d'eau ont sculpté de nombreuses stalactites et stalagmites. La Veine brillante est une gigantesque caverne vivante, traversée de part en part par un cours d'eau rejoignant une importante rivière souterraine, bien plus bas.

Ce niveau abrite actuellement une bande de troglodytes, redoutables êtres reptiliens qui vivent dans les entrailles de la terre. Ils ont conclu une paix difficile avec les orques du Grand Ulfe, mais les escarmouches sont fréquentes entre les deux groupes. Le plus souvent, les troglodytes utilisent le vieux tunnel 21 pour aller chasser à la surface, ce qui leur permet d'éviter les orques. En échange, les maraudeurs du Grand Ulfe descendent rarement à ce niveau.

15. Le ruisseau glacial

Le passage conduisant de 10 en 16 est coupé par un ruisseau souterrain.

L'étroite crevasse s'étend sur plusieurs dizaines de mètres, sans suivre une trajectoire rectiligne. Plusieurs centaines de marches basses ont été taillées dans le sol, mais personne n'a visiblement touché aux murs et au plafond. Au bout d'une vingtaine de mètres, un minuscule cours d'eau apparaît sur votre droite et traverse l'escalier en oblique, avant de se perdre dans une fissure verticale s'ouvrant dans le mur de gauche. Il fait moins d'un mètre de large.

Si les personnages décident d'explorer la faille où s'engouffre le ruisseau, c'est possible, mais il leur faut progresser en file indienne. Le lit du cours d'eau chute brusquement, à tel point que les aventuriers doivent réussir un jet d'Escalade pour descendre sans tomber (DD 10 en raison du courant). Ceux qui le ratent tombent de 2d10 x 30 centimètres et encaissent les dégâts correspondants (1d6 points à partir de 3 mètres, 2d6 pour une chute de 6 mètres).

Créatures (ND 3). À mi-distance, le passage s'ouvre vers la droite et le haut, pour donner naissance à une petite pièce plus haute que large, que les striges se sont appropriées (15a). À son extrémité, de petites fissures courent au travers de la roche pendant près de 50 mètres avant de rejoindre la surface, mais il faut faire la taille d'une strige pour pouvoir les emprunter.

Striges (6) : pv 5 chacune.

Ces striges sont en train de dormir, mais elles se réveillent si les personnages font du bruit ou utilisent de la lumière en descendant le lit du ruisseau. Chaque round, 1d4 striges se réveillent et attaquent, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus d'endormies.



Trésor. Le cadavre desséché d'un explorateur nain, mort il y a bien longtemps, gît au centre de la salle. Une bourse en cuir nouée à sa ceinture contient 35 po et une *baguette de lumière* (20 charges).

16. Grande caverne

C'est au niveau de cette salle que commence la Veine brillante proprement dite. Quelques striges venues de 15 ont décidé de s'y installer.

> L'escalier débouche brusquement dans une vaste caverne dont le plafond culmine au moins à 12 mètres de hauteur. Il continue de descendre jusqu'à une corniche courant le long du mur nord de la caverne. Un ruisseau étroit émerge de ce même mur nord, mais au niveau du sol de la salle, qu'il traverse de part en part avant de disparaître au sud, par une étroite galerie. Deux passages partent de la salle, au nord-est et au sud-est.

Créatures (ND 2). Quatre striges sont accrochées aux parois de la salle, près du plafond. Elles aperçoivent les aventuriers dès qu'ils allument une lumière, elles-mêmes étant très difficiles à repérer : un jet de Détection (DD 23) est nécessaire, mais la difficulté tombe à 13 pour tout PJ annonçant spécifiquement qu'il inspecte le plafond pour vérifier qu'aucune menace ne s'y trouve. Si les striges voient les personnages sans être repérées, elles les attaquent par surprise.

Striges (4) : pv 7, 6, 5, 3.

Le tunnel des troglodytes. L'entrée du repaire des troglodytes se trouve au sud de cette caverne. Le ruisseau quitte la salle par un tunnel haut d'un petit mètre seulement et à moitié rempli par l'eau glacée. Si les personnages examinent les environs (jet de Fouille, DD 13), ils remarquent de nombreuses traces, sans parvenir à déterminer si elles ont été laissées par des reptiles ou des oiseaux (il s'agit de traces de troglodytes). Ce qui est sûr, c'est que quelques créatures passent régulièrement par là, et dans les deux sens. S'ils veulent atteindre la salle 17, les aventuriers doivent s'engager dans le ruisseau et se baisser pour passer dans le tunnel.

S'ils décident d'emprunter ce tunnel, ils éteignent automatiquement leurs torches. En effet, au point le plus bas, le plafond se trouve à peine à une quinzaine de centimètres au-dessus du niveau de l'eau.

17. Salle commune des troglodytes

Les troglodytes infestant ce niveau du complexe utilisent cette caverne comme salle commune et réserve de nourriture. Ils la défendent avec acharnement en cas d'intrusion. Les aventuriers arrivant de 16 risquent fort de ne pas avoir de lumière dans les premiers temps, ce qui les empêchera peut-être de voir où ils se trouvent. Lisez-leur le texte suivant, en le modifiant si nécessaire (et en les autorisant éventuellement à effectuer un jet de Détection ou de Perception auditive) :

> Après quelques mètres passés à avancer péniblement dans l'eau glacée, vous débouchez dans une autre caverne de grande taille. Le plafond doit se trouver à une dizaine de mètres de hauteur, et votre nez est instantanément assailli par une odeur abominable. Quelqu'un ou quelque chose vit ici, à en juger par les carcasses d'animaux pendues à des pieux dressés le long des murs. Deux dépouilles d'orques ont visiblement été traitées de la même façon.

Demandez aux aventuriers présents dans la salle d'effectuer un jet de Détection (DD 19) pour savoir s'ils remarquent les troglodytes avant que ceux-ci n'attaquent. Sinon, ils sont surpris :

> Soudain, deux hideux humanoïdes écailleux jaillissent de cachettes toutes proches et vous bombardent de javelines.

Ces créatures sont des troglodytes. À partir du moment où ils pénètrent dans cette salle, les personnages n'ont aucune possibilité d'éviter le combat. Les troglodytes défendent leur territoire avec une grande agressivité. Ils attaquent dès que deux PJ sont entrés.

Créatures (ND 2). Les troglodytes sont cachés aux deux points marqués d'un T sur le plan.

Troglodytes (2) : pv 13, 12.

Tactique. Les troglodytes sont armés de deux javelines chacun, qu'ils jettent au cours des deux premiers rounds. Cela fait, ils se ruent au contact pour combattre à l'aide de leurs griffes et de leur gueule.

En situation de combat, ces monstres dégagent une atroce puanteur. Tout personnage se trouvant à 9 mètres ou moins doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas être affaibli par de violentes nausées, qui lui font perdre 1d6 points de Force pendant 10 rounds (cet effet n'est pas cumulable ; deux troglodytes ne font pas perdre 2d6 points de Force).

> **Attaques des troglodytes**
>
> Les troglodytes ont le choix entre les attaques suivantes : au contact, deux coups de griffes et une morsure, ou un coup de pique et une morsure ; à distance, une javeline.

Porte de boue séchée. Les troglodytes ont bloqué le passage du sud-ouest à l'aide d'une porte en boue séchée, laquelle est plus lourde et plus résistante qu'elle n'en a l'air. Un jet de Force est nécessaire pour la tirer (DD 8, ou 18 si les troglodytes bloquent la porte de l'autre côté).

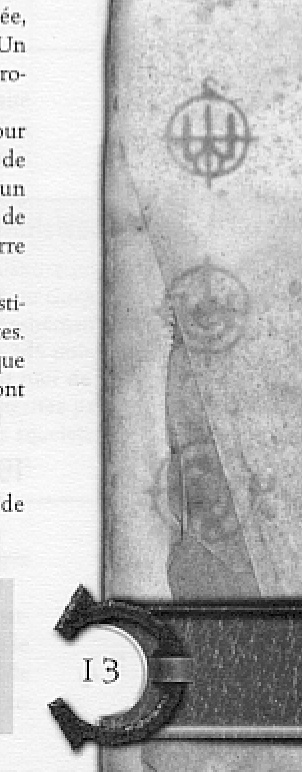
Bassin. Le ruisseau s'élargit au sud-est de la caverne, pour constituer un bassin de 6 mètres de large et de 3 mètres de profondeur environ en son centre. À son extrémité est, un passage permettant de sortir de la salle a été colmaté à l'aide de rochers et de boue, qui constituent une sorte de mur de pierre improvisé.

Trésor. Les trophées sanglants décorant cette caverne constituent deux à trois semaines de nourriture pour les troglodytes. Ces derniers aiment bien laisser la viande faisander quelque temps avant de la consommer, et la plupart des carcasses sont déjà partiellement décomposées.

18. Cavernes des troglodytes

La plupart des troglodytes résident dans ce petit réseau de cavernes.

> Le passage débouche dans une salle au plafond bas qui donne naissance à plusieurs autres tunnels sinueux. Le plafond fait à peine 1,50 mètre de haut et plusieurs colonnes de pierre le relient au sol. La puanteur caractéristique des



troglodytes est instantanément perceptible et le sol est jonché de déchets et d'os rongés d'origine douteuse.
Vous entendez un sifflement dans les ténèbres, suivi du bruit fait par des pattes écailleuses avançant subrepticement sur la roche.

Si les personnages font beaucoup de bruit ou s'éclairent à l'aide de torches ou de lanternes, les troglodytes des salles 18a et 18c viennent les attaquer dans la première salle au bout de 2 rounds, tentant de les noyer sous le nombre. Si les PJ sont discrets, ils ont la possibilité de prendre les monstres par surprise.

18a. Caverne ouest. Cette salle abrite deux troglodytes mâles. Ils dorment lorsque les personnages arrivent en 18, mais se réveillent instantanément si les PJ font du bruit ou portent de la lumière. Ils ne sont pas armés, mais leurs griffes et leur gueule constituent des armes redoutables.

18b. Salle d'incubation. C'est dans cette grande salle que les femelles troglodytes élèvent leurs petits. Les six qui sont présentes défendent leurs rejetons avec la dernière énergie, en faisant usage de leurs griffes et de leur gueule (elles ont les mêmes caractéristiques que les mâles, mais seulement 1+1 DV et 6 pv chacune).

Les petits tentent d'éviter le combat et s'enfuient à la première occasion. Incapables de se défendre avec efficacité, ils n'ont que 2 pv chacun. Des personnages impitoyables peuvent les massacrer, mais cela ne leur rapporte aucun PX.

18c. Caverne sud. Cette caverne abrite trois mâles armés de javelines et de piques. Ils sont en train de dévorer ce qu'il reste d'un jeune daim abattu sur les pentes de la colline.

Créatures (ND 5). Deux troglodytes mâles vivent en 18a, et trois autres en 18c, tandis que la salle 18b accueille six femelles et douze petits. Les mâles attaquent férocement en cas d'intrusion. Pour leur part, les femelles évitent le combat, sauf si les PJ entrent dans la salle d'incubation, auquel cas elles défendent énergiquement leurs petits.

- **Troglodytes mâles** (2) : pv 13 chacun, désarmés.
- **Troglodytes mâles** (3) : pv 13 chacun, pique et javeline.
- **Troglodytes femelles** (6) : pv 6 chacune, désarmées.
- **Petits troglodytes** (12) : pv 2 chacun, désarmés.

Tactique. Si les aventuriers attaquent un groupe de mâles, le second réagit en entendant les bruits de combat et arrive lors du troisième round. Si les PJ s'en prennent aux femelles et aux petits, les deux groupes de mâles les prennent à revers au cours du troisième round.

Si les personnages ne bloquent pas le passage conduisant en 19, les troglodytes essayent d'envoyer un mâle chercher leur chef. Dans ce cas, le chef et le messager reviennent 5 rounds plus tard.

En raison du plafond bas, tout personnage mesurant plus de 1,50 mètre doit se battre voûté, ce qui le pénalise de –2 au jet d'attaque.

19. Quartiers du chef

Kaarghaz, le chef des troglodytes, est un monstre particulièrement puissant et sournois qui ne tolère pas les rivaux. La porte isolant ses quartiers du reste du complexe est constituée de boue séchée. Un jet de Force est nécessaire pour l'ouvrir (DD 13).

Cette caverne est éclairée par des braises rassemblées dans un âtre primitif. Le plafond est haut de 5 mètres environ et, à en juger par les déchets et les peaux jonchant le sol, l'occupant des lieux doit être particulièrement important. Un lézard gros comme un cheval se lève et avance vers vous.

Si les aventuriers font beaucoup de bruit ou dévoilent autrement leur présence, le troglodyte est invisible en début de rencontre. Dans ce cas, ne lisez pas le texte qui suit. Sinon, poursuivez la description :

Derrière le lézard, un humanoïde couvert d'écailles se saisit d'une pique et d'une rondache. Très musclé, il fait une bonne tête de plus que ceux que vous avez affrontés jusque-là. Il cogne violemment sa pique contre son bouclier en guise de défi.

La salle contient de nombreux objets proclamant le statut social privilégié de son occupant (crânes, ossements et armes pris aux ennemis, peaux de rivaux, etc.). Pièces et autres objets de valeur sont éparpillés au milieu de ce fouillis.

Créatures (ND 5). Kaarghaz attaque tous les intrus, mais un personnage parlant le draconien peut éventuellement entamer des négociations avec lui s'il ne perd pas une seconde (les autres troglodytes refusent quant à eux de parlementer, car ils savent que Kaarghaz les tuerait s'il apprenait qu'ils osent parler au nom de la tribu ou qu'ils craignent les étrangers). Des personnages dénués de conscience peuvent tenter d'échanger les femelles et les petits contre le trésor du chef, mais Kaarghaz fait tout ce qui est en son pouvoir pour récupérer ses possessions, réunissant ses mâles pour suivre les PJ et leur tendre une embuscade dès que l'occasion s'y prête.

- **Kaarghaz** : pv 38.
- **Lézard géant** : pv 25.

Tactique. Si le chef des troglodytes a entendu les personnages arriver, il lance *invisibilité* sur lui-même, puis *armure de mage* sur son lézard géant (ce qui fait passer la CA de ce dernier à 19). Kaarghaz utilise ensuite l'avantage que lui procure son invisibilité pour attaquer par surprise le PJ qui a l'air le plus faible. Au cours des rounds suivants, il alterne entre les attaques et les sorts, jetant de préférence *sommeil* pour éliminer une partie de l'opposition. Notez que la cuirasse qu'il porte lui inflige 25 % de chances de rater chaque incantation.

Pour sa part, le lézard attaque tous les aventuriers qu'il peut atteindre, en se concentrant sur ceux qui ont été endormis par la magie de Kaarghaz (ces derniers étant considérés comme des cibles sans défense).

Si Kaarghaz perd la moitié de ses points de vie, il tente de se rendre invisible pour s'enfuir. S'il y parvient, il regroupe tous les troglodytes survivants et suit les PJ pour se venger d'eux.

Trésor. Un vieux coffre en bois tout cabossé et aux fermoirs en cuir contient 1500 pa et un rubis valant 300 po enfermé dans un carré de soie noire.

20. Antre du lézard

C'est là que se trouve l'arme secrète des troglodytes, un lézard souterrain qu'ils ont capturé depuis peu.

Le ruisseau passe devant l'entrée de cette caverne de 12 mètres de large sur 6 de long, dont le plafond inégal est à

environ 3 mètres. Dans le coin sud de la salle, un grand lézard à écailles blanches siffle méchamment en claquant des mâchoires, mais la chaîne qui l'attache au mur l'empêche d'arriver jusqu'à vous. Il se démène comme un beau diable, laissant libre cours à sa frustration.
Le long du mur sud-ouest, deux coffres en fer ont été posés à deux ou trois mètres hors de portée du lézard.

Les coffres sont indiqués sur le plan, à gauche de la zone hachurée. Le lézard peut attaquer toute créature entrant dans sa partie de la salle, ainsi que celles qui se tiennent dans la zone hachurée (grâce à sa langue gluante !).

Créature (ND 3). Malheureusement pour eux, les aventuriers n'ont qu'un seul moyen de découvrir que la langue du lézard lui permet d'attaquer à 3 mètres de distance : en avançant dans la zone hachurée. À ce moment, le monstre fait de son mieux pour capturer un PJ et l'attirer à portée de ses redoutables mâchoires.

Lézard cavernicole : pv 45.

Consultez l'appendice pour la description détaillée du lézard cavernicole. Notez que les personnages sont pris au dépourvu la première fois que la langue du monstre jaillit jusqu'à eux.

Si le lézard est libéré en détachant la chaîne qui le retient au pieu (ce qui est particulièrement difficile à réaliser s'il est réveillé), il fuit aussitôt vers la salle 25, entraînant derrière lui quiconque s'accroche à la chaîne.

Trésor. Les deux coffres contiennent un total de 2200 pa, ainsi qu'une *potion de nage* et une *potion de saut*.

21. Tunnel des orques

Il y a un siècle environ, les orques qui faisaient le siège de Khunkrudar ont creusé cette galerie pour contourner les défenses des nains. Leur tunnel arrive au point B sur le plan. Il débouche dans une superbe caverne naturelle servant actuellement de poste de garde et de point de ralliement pour les maraudeurs troglodytes. Lisez la description suivante, en la modifiant selon l'endroit par lequel les PJ arrivent :

Plusieurs passages partent de cette caverne au plafond élevé. Celui qui s'enfonce en direction du nord-ouest a manifestement été taillé par quelqu'un, à en juger par sa section carrée. Une grille constituée de rondins de bois épais barre le passage du nord-est. Trois autres galeries partent en direction du sud. Une forte odeur d'animal plane en ce lieu.

Le tunnel du nord-ouest débouche sur les pentes de la colline au bout de 150 mètres environ (voir L'exploration de la colline, page 4). Les troglodytes l'empruntent chaque fois qu'ils désirent aller chasser ou effectuer un raid à la surface.

21a. Cage à ours. La solide grille qui barre ce passage est munie d'une porte s'ouvrant à l'aide d'un simple loquet. L'ours enfermé là attaque quiconque ouvre la porte de sa cage. Il déteste les troglodytes, mais a appris à ne pas s'en prendre à ceux qui le nourrissent.

Il se montre naturellement hostile à l'égard des étrangers, mais il est possible de modifier son comportement en réussissant un jet d'Empathie avec les animaux. Si le résultat du jet le rend inamical ou mieux, et s'il n'y a pas de troglodytes à proximité, les personnages peuvent le libérer sans crainte (à condition qu'aucun PJ ne se tienne entre lui et la sortie).

Créatures (ND 5). Deux troglodytes sont cachés aux points indiqués par un T sur le plan. Ces maîtres du camouflage ne peuvent être repérés que sur un jet de Détection (DD 19).

Troglodytes (2) : pv 14, 13, 2 javelines chacun.

Ours brun : pv 43.

Le troglodyte de gauche guette le moment opportun pour attaquer les aventuriers, celui de droite attendant que son compagnon fasse diversion pour aller ouvrir la porte de la cage. Cela libère l'ours brun, que les troglodytes ont dressé à attaquer les intrus. L'ours charge 1 round après que la porte de sa prison a été ouverte. Si le troglodyte de droite est dans l'incapacité d'atteindre la porte, son congénère tente de le faire en traversant la salle.

Notez que cette rencontre devient bien plus facile si les personnages empêchent les troglodytes de libérer l'ours.

22. Caverne aux champignons

Cette salle emplie de champignons inoffensifs renferme deux squelettes infestés de moisissure jaune.

Un filet d'eau arrive par infiltration jusque dans cette caverne irrégulière, nourrissant une profusion de variétés de champignons et de mousses. Un tapis de mousse dorée recouvre un squelette allongé au coin sud de la salle, juste à l'entrée d'un petit passage menant à une autre caverne. Une épée brille dans la main du squelette.

Rien n'est dangereux dans la première caverne, exception faite de la moisissure jaune recouvrant le squelette (à moins qu'un personnage décide de manger des champignons, qui ne sont pas tous comestibles). Le squelette est celui d'un nain.

Moisissure jaune : FP 6, spores se dispersant dans un nuage de 3 mètres de diamètre, effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Constitution, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Constitution, jet de Vigueur annule (DD 15), second jet de Vigueur annule les dégâts secondaires (DD 15), identifié par un jet de Connaissances (nature) (DD 23) ou de Sens de la nature (DD 13), automatique si un PJ (druide) possède le pouvoir d'instinct naturel.

L'épée brillante est en effet enchantée ; il s'agit d'une *épée bâtarde +1* frappée de la marque de Durgeddin.

Depuis le centre de la première salle, il est possible de remarquer un autre squelette au fond de la seconde. Tout comme le premier, lui aussi est recouvert de moisissure jaune. Il ne possède aucun objet magique, mais porte un beau casque enchâssé d'argent (valeur 110 po).

Attention aux griffes !

Si l'ours touche à l'aide d'un de ses coups de griffes, il inflige les dégâts correspondant à l'attaque. De plus, il joue aussitôt un jet de lutte, sans s'exposer à une attaque d'opportunité de la part de son adversaire (voir Lutte, page 137 du *Manuel des Joueurs*). Aucune attaque de contact initiale n'est requise et l'ours n'inflige pas de dégâts supplémentaires s'il parvient à agripper sa cible. La capacité d'étreinte ne fonctionne que contre les créatures faisant au moins une catégorie de taille de moins que l'ours. Chaque fois que ce dernier remporte un jet de lutte opposé, il inflige automatiquement les dégâts correspondant à un coup de griffes.

Quand l'ours agrippe son ennemi, il l'attire dans l'espace qu'il occupe sans provoquer d'attaque d'opportunité. L'ours n'est pas considéré agrippé, ce qui signifie qu'il conserve son bonus de Dextérité à la CA et qu'il continue de menacer normalement ses environs directs. Il peut même se déplacer (en emmenant son prisonnier avec lui), pour peu qu'il soit capable de soulever ou de traîner le PJ.



La moisissure jaune

La moisissure jaune est décrite page 117 du *Guide du Maître*. Elle peut être extrêmement mortelle (la perte de 3d6 points de Constitution peut tuer de nombreux PJ), aussi n'hésitez pas à insister sur l'état des squelettes lorsque vous les décrivez.



23. Sépultures naines

La partie supérieure de la grande salle de la Veine brillante devait accueillir la dépouille des nains du clan de Durgeddin.

Vous débouchez dans une caverne immense, éclairée par endroits par une légère phosphorescence. Elle doit faire dans les 60 mètres de long sur 30 mètres de large et son plafond atteint parfois les 15 mètres. Des cristaux scintillent dans l'étrange lumière, révélant les sculptures de pierre naturelle qui ornent cette salle. La partie ouest est surélevée du reste de 6 mètres environ et le plafond y est deux fois moins élevé.
Cette corniche est occupée par une vingtaine de sarcophages en pierre, ornés de runes naines et de gravures exécutées avec le plus grand soin.



Durgeddin et les siens savaient qu'ils finiraient tous par périr dans la guerre éternelle qu'ils avaient vouée aux orques. Ils construisirent donc leurs propres sarcophages peu après s'être installés à Khundrukar. Ironie du sort, rares furent ceux qui finirent inhumés ainsi, tous ou presque ayant perdu la vie en défendant la citadelle contre les orques.

Très superstitieux, les troglodytes redoutent cette salle, à tel point qu'ils refusent d'y mettre le pied. Si les aventuriers s'enfuient ici, les troglodytes ne les poursuivent pas.

Lisez le texte suivant si les personnages examinent les sarcophages (en vous arrêtant au premier paragraphe si aucun d'eux ne sait lire le nain):

Vingt-trois sarcophages sont disposés tout autour de la partie surélevée de la caverne. Taillés dans le marbre, ils font 1,80 mètre de long pour 1,20 mètre de haut et un petit mètre de large. Un nain à l'air sévère et revêtu d'une armure lourde est sculpté sur le couvercle de chacun.
Les runes annoncent le nom de chacun des occupants et celui de ses ancêtres. En dessous, plusieurs lignes évoquent les exploits du nain et la manière dont il a péri (elles n'apparaissent que sur trois sarcophages, les autres ne donnant pas cette information). Enfin, de nombreuses malédictions menacent des pires fléaux quiconque osera troubler le repos des héros défunts.
Seuls trois sarcophages semblent avoir été utilisés. À en juger par les indications qu'ils donnent, ils accueilleraient la dépouille de Borgol le Vieux, Gharin Tueur-d'Orques et Numik le Malchanceux. Chaque sarcophage mentionne la date du décès, ainsi que la manière dont celui-ci est intervenu. Borgol est mort de vieillesse, Gharin a péri au combat et Numik a perdu la vie dans un accident de forge, qui l'a recouvert de fer en fusion.

Malgré les menaces et malédictions inscrites sur les sarcophages, les personnages n'ont rien à craindre dans cette salle. Même s'ils ouvrent les sarcophages de Borgol, Gharin et Numik, ils ne trouvent que des ossements. Nul mort-vivant ne se réveille pour les châtier. Il faut réussir un jet de Force (DD 23) pour parvenir à faire glisser le couvercle d'un sarcophage.

Couvercle de sarcophage: 15 cm d'épaisseur, 8 en solidité, pr 90, CA 5, DD 35 pour casser.

Trésor. Les trois nains n'ont pas été inhumés avec beaucoup de richesses, car le clan de Durgeddin honorait ses morts en leur sculptant de splendides sarcophages. Cela étant, Borgol porte encore au doigt un anneau d'or représentant un dragon se mordant la queue (valeur 120 po) et un marteau de guerre de maître portant la marque de Durgeddin a été déposé à côté de Gharin.

24. La Veine brillante

Cette caverne est le centre du complexe.

Cette grande caverne s'étend sur près de 60 mètres de long. Une lueur phosphorescente provient de son plafond haut de 15 mètres, et vos torches font briller des éclats de minerais incrustés dans les murs et de surprenantes sculptures naturelles visibles au loin. Par endroits, le sol est recouvert d'un véritable tapis de champignons, dont certains font presque la taille d'un homme, tandis que d'autres ont un chapeau de près d'un mètre de large.
Des corniches s'élèvent à 5 ou 6 mètres du niveau du sol le long des murs nord, sud et ouest. Deux passages sont visibles au nord et au sud, et un escalier taillé à même la roche permet de descendre de la corniche ouest pour atteindre un sentier sinueux traversant la salle dans sa longueur pour aboutir à une porte située près de son extrémité est. Une légère brise est perceptible dans toute la caverne.

Bien que les champignons puissent paraître inquiétants, ils ne présentent pas le moindre danger. En fait, les plus grands sont comestibles, et ceux qui ont un large chapeau donnent, une fois distillés, une liqueur verte particulièrement puissante. Le péril est constitué par deux gricks surplombant le sentier au point hachuré sur le plan.

Créatures (ND 5). Deux gricks attendent, cachés au milieu d'un tas de rochers tombés de la salle 26, que des créatures comestibles passent en dessous d'eux. Ils attaquent par surprise, à moins qu'on ne les ai repérés en réussissant un jet de Détection (DD 21). Ils se jettent sur tout personnage passant sous eux ou tentant de grimper sur la corniche. Si les aventuriers se rendent sur la corniche par des moyens magiques, les gricks sont incapables de les attaquer. Dans ce cas, ils grimpent rapidement la pente pour défendre leur tanière (26).

Gricks (2): pv 16, 12.

Tactique. Les gricks sont cachés entre plusieurs rochers, à 2,50 mètres au-dessus du niveau du sol, ce qui leur procure un abri de 50% (+4 à la CA) et les met hors de portée de la plupart des armes maniées par les personnages de taille P. Les tentacules de ces monstres sont suffisamment longs pour atteindre les PJ qui empruntent le sentier.

Les gricks bénéficient naturellement d'une réduction des dégâts de 15/+1. Cela signifie que les 15 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque ne leur font rien, sauf si leur adversaire utilise une arme au moins +1. Même si les aventuriers ne possèdent pas d'armes enchantées, ils peuvent venir à bout de ces monstres à l'aide de sorts et d'objets magiques. Notez que l'acide et le feu affectent normalement les gricks.

Les restes des précédentes victimes des gricks se trouvent en 26.

25. Caverne allongée

Cette salle naturelle de forme très allongée fait la jonction entre les cavernes des troglodytes et le gouffre circulaire débouchant sur le niveau oublié. Le ruisseau souterrain s'y jette en une grande cascade, tandis qu'un escalier étroit s'enroule autour de l'abîme.

> Le bruit assourdissant produit par une importante chute d'eau emplit cette caverne au plafond bas et un nuage de particules d'eau couvre les environs d'une humidité glissante. Un ruisseau au débit rapide traverse la salle dans le sens de la longueur après être sorti d'une sorte de barrage rudimentaire au nord-ouest. Au sud-est, il disparaît dans un gouffre obscur. Un sentier sinueux le longe jusqu'au point où il s'enfonce dans le sol.

Pente glissante. La zone hachurée sur le plan est très dangereuse. Une mousse rendue extrêmement glissante par l'humidité ambiante recouvre le sol en pente. Lorsqu'un personnage s'y aventure, faites-lui jouer un jet de Détection (DD 23) ou de Sens de la nature (DD 18) pour savoir s'il se rend compte des risques (tout druide ayant le pouvoir d'instinct naturel a automatiquement conscience du danger). En cas de succès, expliquez au joueur que le sol a l'air très glissant et qu'il est assez pentu à cet endroit.

Les aventuriers n'ayant pas conscience du péril (ou choisissant de l'ignorer) doivent réussir un jet d'Équilibre (DD 18) chaque round où ils tentent de se déplacer dans la zone hachurée. En cas d'échec, ils glissent jusqu'au ruisseau, qui les entraîne vers le gouffre à la vitesse de 9 mètres par round (6 cases à l'échelle du plan). S'ils essayent de s'accrocher à un rocher partiellement submergé ou de se retenir en écartant les bras de chaque côté du cours d'eau, un jet de Force réussi (DD 13) leur permet de rester où ils se trouvent pendant 1 round. Chaque round suivant, ils doivent réussir un nouveau jet de Force (DD 13 +1 par round successif) pour ne pas être emportés (les rochers et le lit du ruisseau sont recouverts de mousse, eux aussi). Tant qu'ils enchaînent les succès, ils restent sur place, ce qui permet à leurs compagnons de les tirer de là.

Quiconque tombe dans le gouffre arrive au milieu du plan d'eau de la salle 28 après une chute de près de 20 mètres, ce qui se traduit par 2d6 points de dégâts normaux plus 2d3 points de dégâts temporaires.

26. Repaire des gricks

Les répugnants gricks qui rôdent dans la caverne 24 se sont installés ici, dans une salle située à quelques mètres de la corniche est. Si les personnages ne les ont pas affrontés en 24, les deux monstres se trouvent là.

> Une corniche est située au sommet d'un éboulement de rochers de 6 mètres de haut environ. Là, un passage s'enfonce dans l'obscurité.

Trésor. Les gricks ont jeté au fond de leur antre tout ce qu'ils n'arrivaient pas à dévorer sur leurs victimes précédentes. Quiconque s'arme de courage et fouille les restes écœurants découvre une armure d'écailles pour humanoïde de taille M et de nombreuses pièces de monnaie éparpillées (au total, 200 pc, 180 pa et 60 po).

27. Porte en fer

Cette solide porte garde l'entrée de la Forge, l'étage où vivaient et travaillaient les nains du clan de Durgeddin.

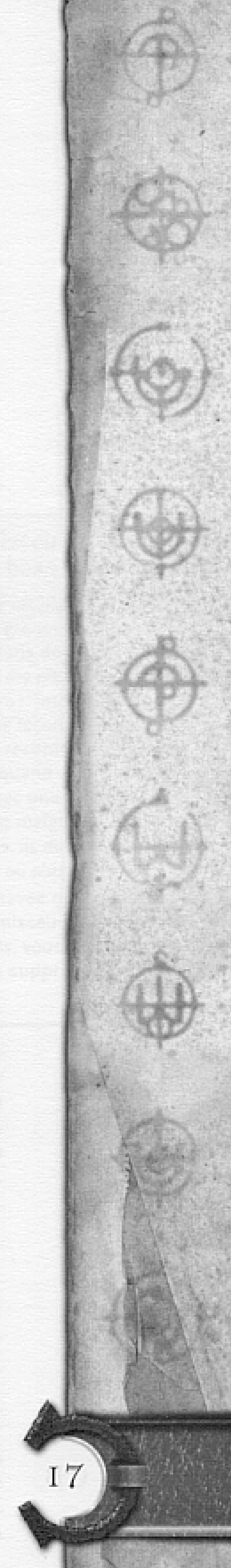
> Une porte en fer, petite mais paraissant extrêmement solide, se dresse au milieu de ce couloir. Haute de 1,50 mètre pour 1,20 mètre de large, elle est munie de nombreux rivets et une rune argentée partiellement ternie luit en son centre. Vous reconnaissez la marque de Durgeddin.

Porte en fer : 6 cm d'épaisseur, 13 en solidité, 75 pr, CA 5, DD 28 pour enfoncer.

La porte est constituée de deux épaisses feuilles de fer montées sur une solide armature à l'aide de multiples rivets. L'axe autour duquel elle pivote est situé à l'intérieur du battant, ce qui signifie qu'il est impossible d'accéder aux gonds. Il est possible d'ouvrir la serrure en réussissant un jet de Crochetage (DD 30). Sinon, la clef se trouve dans la salle 34 du niveau oublié, ou les personnages peuvent ouvrir à l'aide du sort *déblocage*.

Le niveau oublié

Le cours d'eau traversant l'étage de la Veine brillante et disparaissant dans le gouffre 25 se déverse dans ce niveau de



cavernes obscures où les nains entreposaient leurs marchandises et dont les habitants actuels du complexe ont oublié jusqu'à l'existence.

Aucun des monstres vivant dans le reste de Khunkrudar ne vient jamais ici, exception faite de Nuiteuse, qui emprunte parfois le cours d'eau pour entrer ou sortir de son antre.

28. Caverne de la cascade

L'eau tombant en cascade dans le gouffre se déverse ici, créant un bassin de belle taille qui s'écoule ensuite dans la rivière souterraine en 29.

Une chute d'eau extrêmement bruyante tombe dans un profond bassin au niveau du mur nord de cette salle, dont les parois rocheuses luisent d'humidité. Les minerais multicolores visibles au niveau des murs et les étranges mousses qui tapissent la roche confèrent une beauté irréelle à ce lieu. Un ruisseau quitte le bassin vers le sud, empruntant l'un des deux passages naturels qui s'ouvrent dans cette direction. Un escalier étroit est visible au nord, tandis que deux portes s'ouvrent dans un mur de pierre taillée à l'est.

Le bassin est peuplé par une intéressante diversité de crustacés blancs et de poissons aveugles, mais aucune créature dangereuse ne vit dans ses profondeurs. Le ruisseau qui en sort fait environ 1,50 mètre de large, pour une profondeur variant entre 60 centimètres et 1,20 mètre. Tout personnage assommé ou tué par une chute dans le gouffre dérive lentement au fil du courant, atteignant le confluent 29 en 1d4+4 rounds. Une fois arrivé dans la rivière, le malheureux est emporté en 1 round et disparaît dans une galerie inondée dont il ne ressortira jamais.

29. Rivière souterraine

La caractéristique principale de cette longue galerie est la rivière qui la traverse d'est en ouest.

Ce long passage est partiellement occupé par une puissante rivière souterraine au débit impressionnant. Il fait entre 6 et 9 mètres de large, et la corniche étroite sur laquelle vous vous trouvez surplombe le cours d'eau. Un pont en pierre permet de traverser pour atteindre une corniche plus importante du côté sud. Cette seconde corniche semble suivre le lit de la rivière en direction de l'est.

Le pont est solide et les aventuriers peuvent l'emprunter sans danger.

La rivière a un débit important, et tout ce qui se trouve dans son lit est emporté d'une vingtaine de mètres par round (12 cases à l'échelle du plan). Tout aventurier tombant dedans ou tentant de la traverser à la nage doit réussir un jet de Force (DD 13) pour ne pas être emporté par le courant (et encore n'a-t-il cette possibilité que s'il se trouve à moins de 1,50 mètre du bord ; dans le cas contraire, il est automatiquement emporté).

Une fois pris dans le courant, le PJ doit réussir un jet de Natation (DD 15) chaque round pour ne pas subir 1d3 points de dégâts temporaires. S'il obtient un succès de 18 ou plus et s'il se trouve à moins de 1,50 mètre de la rive, il parvient à s'accrocher et à s'extraire du cours d'eau. Dans le cas contraire, il parcourt une vingtaine de mètres (12 cases à l'échelle du plan) en direction de l'ouest.

À l'extrémité ouest de la caverne, la rivière souterraine disparaît dans une galerie qu'elle inonde totalement. Si le personnage n'a pas réussi à sortir de l'eau d'ici là, il est condamné. Chaque round, il encaisse 1d6 points de dégâts normaux en heurtant les parois à répétition et commence immédiatement à se noyer (jet de Natation, DD 20). Même s'il est capable de respirer sous l'eau, il n'a quasiment aucune chance d'échapper à la multitude de chocs dus au courant.

La rivière ressort environ 8 kilomètres plus loin, au niveau d'une source importante située au pied d'une colline proche de la Dent de Pierre.

30. Ancienne réserve

Gonflée par l'humidité, la porte menant à cette pièce est coincée dans son chambranle. Un jet de Force (DD 15) est nécessaire pour l'ouvrir. Cette grande salle et les deux suivantes servaient de réserve aux nains de Durgeddin, qui y entreposaient la nourriture et les objets de consommation courante.

Porte gonflée : 5 cm d'épaisseur, 5 en solidité, 30 pr, CA 5, DD 18 pour enfoncer.

La porte finit par céder et vous révèle une salle au plafond en voûte, large d'une dizaine de mètres et longue d'autant. Deux arches s'ouvrant dans le mur est amènent à une salle identique au-delà, au fond de laquelle vous apercevez vaguement deux autres arches. La salle est pleine de nourriture avariée : caisses de viande faisandée, sacs de farine ou de blé couverts de moisissure et autres tonneaux de cidre empestant le vinaigre. Une odeur de pourriture avancée plane dans la pièce et la lumière des torches renvoie des reflets de l'autre côté des arches ; il semble y avoir une flaque d'eau dans la seconde pièce.

Rien n'est récupérable dans cette réserve, le temps ayant tout détruit. Si les personnages décident d'inspecter les deux autres salles de la réserve, ils découvrent que la deuxième abrite une dangereuse créature : une vase grise. Quand celle-ci attaque, lisez la phrase suivante aux joueurs, en la modifiant si nécessaire :

Ce qui ressemblait à une flaque d'eau se dresse brusquement et vous fouette à l'aide d'un pseudopode !

Créature (ND 4). Ce monstre se trouve dans la salle du milieu. Il ressemble à s'y méprendre à une flaque d'eau peu profonde ou à une tache humide sur le sol de pierre, ce qui lui permet de se cacher avec une grande efficacité (jet de Détection, DD 18). Il attaque le premier personnage entrant dans la deuxième pièce, le prenant automatiquement par surprise si celui-ci a raté son jet de Détection.

Vase grise : pv 22.

La vase essaye de saisir sa cible. Si elle parvient à agripper le PJ, elle se referme autour de lui, lui infligeant automatiquement, chaque round, les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide

qu'elle dégage (soit un total de 2d6+1 points). Notez qu'elle a des chances de ronger l'armure de sa victime et que les armes qui la touchent risquent elles aussi d'être détruites. La vase ne connaît pas la peur; elle attaque jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que les personnages s'en aillent.

31. Réserve vide

Cette triple salle ressemble à la précédente, sauf qu'elle est vide, les orques ayant emporté la totalité de son contenu à la suite de leur victoire. Là encore, la porte a gonflé, nécessitant un jet de Force (DD 15) pour l'ouvrir.

Porte gonflée d'humidité: 5 cm d'épaisseur, 5 en solidité, 30 pr, CA 5, DD 18 pour enfoncer.

32. Réserve inondée

L'année dernière, des pluies importantes et répétées ont fait monter le niveau de la rivière souterraine, inondant le troisième magasin des nains.

> Quelques marches en pierre descendent jusqu'à une porte en bois mal fermée. Une eau noire et stagnante occupe le palier, et nul doute qu'elle a également envahi la pièce qui se trouve derrière le battant. Une odeur de pourriture sort de la porte entrouverte.

Les aventuriers craindront peut-être que des monstres aquatiques les attaquent sous la surface, mais cette réserve ne présente pas le moindre danger, sauf pour ce qui est de la santé. Il est fortement déconseillé de nager ou d'avancer dans cette eau croupie. Profonde de 1,50 mètre environ, elle est en effet contaminée par un organisme qui transmet une maladie semblable à la tremblote (voir le *Guide du Maître*, page 76).

Chaque personnage s'engageant dans cette eau doit réussir un jet de Vigueur (DD 10) pour ne pas perdre temporairement 1d8 points de Dextérité dès le lendemain. À partir de ce moment, le PJ doit effectuer un nouveau jet de Vigueur (toujours DD 10) au début de chaque journée, tout échec se traduisant par la perte temporaire de 1d8 nouveaux points de Dextérité (notez toutefois que, dans le même temps, il récupère un des points perdus la veille). Le processus se poursuit jusqu'à ce que le personnage se retrouve immobilisé (0 en Dextérité) ou jusqu'à ce que son organisme vienne à bout de l'infection en réussissant deux jets de Vigueur à la suite. Il peut également être soigné par des moyens magiques (par exemple, le sort *guérison des maladies*).

Trésor. Le squelette d'un champion orque tué au cours d'une querelle ayant trait au partage du butin gît, sous l'eau, dans un coin de la troisième salle (celle qui est située le plus à l'est). Sous lui, il est possible de trouver une bourse en cuir partiellement décomposée, qui contient encore une *potion d'invisibilité* et une *potion de respiration aquatique*.

33. Caverne de l'enlaceur

À l'extrême est de la galerie 29, le sol monte pour passer au-dessus de la rivière, puis redescend de l'autre côté. C'est dans cette seconde caverne que réside un monstre extrêmement dangereux, connu sous le nom d'enlaceur.

Si les aventuriers approchent en silence (malgré la compétence de Perception auditive et le don de Vigilance de l'enlaceur), ils découvrent la scène suivante:

> Le couloir monte brusquement en tournant vers le nord, puis redescend vers l'est au bout de quelques mètres. Il s'élargit pour donner naissance à une galerie similaire à celle que vous venez de quitter, bien que plus petite. Une corniche surplombe la rivière sur une vingtaine de mètres de longueur avant de donner sur une porte en fer. De l'autre côté du cours d'eau, une étrange stalagmite se dresse sur une petite corniche.

Si les personnages s'approchent sans que l'enlaceur les ait repérés, poursuivez la description:

> Une sorte de filament prenant naissance au côté de la stalagmite vient de saisir un poisson frétillant. Devant vos yeux ébahis, le filament amène le poisson jusqu'à la stalagmite qui ouvre une gueule garnie de dents acérées. Le poisson est avalé d'une seule bouchée.

Si les aventuriers n'ont pas fait preuve d'un grand silence en arrivant, autorisez-les à jouer un jet de Détection (DD 10) pour remarquer qu'un poisson frétille encore faiblement près de la stalagmite.

L'enlaceur est situé au centre de la corniche sud. Là depuis plusieurs semaines, il se nourrit de poisson.

Si un personnage décide d'inspecter cette étrange stalagmite, demandez-lui un jet de Détection opposé au jet de Discrétion de l'enlaceur (ce qui correspond à un DD de 28, le monstre «faisant 10» dans ce cas de figure). Si le PJ remporte le jet, dites au joueur que la stalagmite est manifestement une créature vivante. Sinon, il ne remarque rien d'anormal (si les personnages voient la créature dévorer le poisson, aucun jet de Détection n'est bien évidemment nécessaire).

L'enlaceur attaque si les aventuriers entrent d'au moins 6 mètres à l'intérieur de la galerie, s'ils se trouvent à trois ou plus dans la caverne, ou s'ils s'apprêtent à repartir (dans le cas où il n'aurait pas attaqué précédemment). Naturellement, il se défend si les personnages l'agressent. Si les PJ ne l'ont pas remarqué, il a de bonnes chances de frapper par surprise. Lisez la description suivante quand il se se révèle:

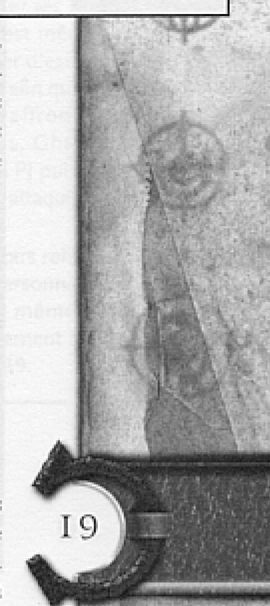
> La stalagmite se met brusquement à bouger! Une gueule béante surmontée d'un œil rouge apparaît à sa surface, tandis que de longs filaments prenant naissance à ses côtés jaillissent dans votre direction.
> «Eh bien, on dirait que le dîner est servi…» s'exclame-t-elle d'une voix de tonnerre.

Créature (ND 10). L'enlaceur combat comme expliqué dans le *Manuel des Monstres*. S'il parvient à attirer un personnage à l'aide d'un de ses filaments, le PJ risque de tomber dans la rivière. Retenu par l'enlaceur, il n'est pas emporté par l'eau, mais la

Enlaceur et PJ de bas niveau

Un enlaceur est bien trop puissant pour qu'un groupe de niveau 3 ou 4 s'en tire sans dommages. Cette rencontre a été placée là pour permettre à vos joueurs de comprendre une leçon importante: il est parfois recommandé d'éviter le combat quand on ne peut pas négocier avec une créature. Si les PJ attaquent malgré les avertissements reçus, ils doivent être prêts à perdre un ou plusieurs des leurs.

Si vous savez que vos PJ attaqueront l'enlaceur sans se poser de questions, vous avez sans doute intérêt à supprimer cette rencontre.



force du courant lui confère un bonus de +4 pour se libérer de l'étreinte du filament.

Il y a de fortes chances pour qu'un aventurier parvenant à échapper au monstre soit ensuite emporté par le courant jusqu'en 29, où il périra noyé. En effet, si le filament de l'enlaceur lui a fait perdre une grande partie de sa Force, il lui sera vraisemblablement impossible d'échapper au courant (voir la galerie 29 pour ce qui est de la rivière souterraine).

Si les personnages tentent de négocier avec l'enlaceur, autorisez-les à effectuer un jet de Diplomatie. Comme l'enlaceur n'est guère affamé en ce moment, il se satisfait d'un changement de nourriture (voir Tactique, ci-dessous).

Enlaceur : pv 85.

Tactique. Une fois que l'enlaceur a attiré un personnage jusqu'à lui, il cesse son assaut pour le dévorer tranquillement ou écoute l'offre des autres PJ si ceux-ci tentent de sauver leur compagnon en négociant. L'enlaceur n'a pas assez faim pour avaler un humanoïde entier, mais il apprécierait de manger autre chose que du poisson, pour changer. Comme de bien entendu, il se défend si les aventuriers poursuivent le combat.

Bien plus intelligent qu'il n'en a l'air, l'enlaceur est tout à fait capable de discuter normalement. Une fois qu'il a attrapé une victime, il est disposé à écouter les personnages si ces derniers souhaitent parlementer. Des aventuriers impitoyables devraient prendre conscience que ce monstre désire juste manger autre chose que du poisson. Du moment que son repas est toujours en vie quand on le lui amène, l'enlaceur n'est pas difficile. Il se satisfait par exemple d'un orque ou d'une autre créature, voire d'un animal que les PJ iraient chasser à l'extérieur. Il laisse partir les personnages s'ils lui promettent de lui ramener à manger, mais les attaque aussitôt s'ils reviennent les mains vides.

Trésor. L'estomac rocheux de l'enlaceur contient un *anneau des premiers arcanes* (double les sorts profanes de niveau 1), et six gemmes : un rubis (valeur 1000 po), deux émeraudes (400 po chacune) et trois serpentines (60 po chacune).

34. Les geôles naines

Si les personnages viennent à bout de l'enlaceur de 33 (ou s'ils lui fournissent à manger), ils peuvent explorer cette petite zone, qui était une prison du temps de Durgeddin.

> La porte en fer qui se dresse devant vous a l'air aussi solide que les autres, mais elle est entrouverte. Après l'avoir franchie, vous vous retrouvez dans un petit couloir avec trois nouvelles portes en fer sur le mur de gauche. Les deux premières sont ouvertes, la troisième est fermée.

Porte en fer : 6 cm d'épaisseur, 13 en solidité, 75 pr, CA 5, DD 28 pour enfoncer.

Les deux premières cellules sont vides. La porte de la troisième est fermée à clef (jet de Crochetage, DD 23), mais il suffit d'inspecter le couloir avec un minimum d'attention (jet de Fouille, DD 10) pour remarquer une vieille clef gisant dans la poussière.

La cellule située le plus au nord renferme le squelette d'une naine vêtue d'une armure à plaques rouillée. Il s'agit de l'un des lieutenants de Durgeddin, capturée par les orques lors de l'ultime bataille. Elle avait été jetée dans cette cellule pour être interrogée par la suite, mais les orques l'ont abandonnée et elle est morte de faim. Son armure est trop rouillée pour être d'une quelconque utilité, mais une petite bourse en soie glissée sous



sa cuirasse renferme 8 pp et une clef ouvrant la porte de fer permettant d'atteindre la Forge depuis la Veine brillante (27).

La forge

Les nains de Durgeddin vivaient et travaillaient dans un complexe taillé à même la roche de la Dent de Pierre. La majeure partie de cet étage a été pillée et saccagée suite à la victoire ultime des orques.

Contrairement à la Porte des Montagnes et à la Veine brillante, qui permettent d'accéder directement à la surface, la Forge est construite si profondément dans la colline qu'aucun monstre devant remonter à la surface pour subsister ne peut s'installer ici. Pourtant, elle est tout sauf abandonnée. Des morts-vivants rôdent en ses coins les plus reculés et les pièges des nains sont toujours aussi redoutables, même après tout ce temps. Enfin, plusieurs duergars (des nains malfaisants) ont décidé de reprendre la forge de Durgeddin et de s'approprier les secrets du maître forgeron.

Si les personnages atteignent cet étage par le Marais obscur (voir le début de l'aventure), ils arrivent en 38.

35. Salle aux statues

Depuis la porte en fer de la Veine brillante (27), un escalier particulièrement pentu monte sur une dizaine de mètres avant d'atteindre cette salle.

> L'escalier débouche dans une salle octogonale de 9 mètres de large environ, aux murs en marbre et au sol recouvert de dalles bleues, fissurées et poussiéreuses. Deux portes en chêne renforcé de fer donnent sur la pièce : l'une au nord-ouest, l'autre au nord-est.
> Trois statues en bronze de près de 3 mètres de haut se dressent contre les murs nord, est et ouest. Elles représentent trois guerriers nains équipés de pied en cap. Ceux de l'est et de l'ouest tiennent une hache et un bouclier, celui du centre brandit deux haches. Le plafond en dôme culmine à près de 9 mètres.
> Au loin, vous entendez un marteau battant contre une enclume.

Un jet de Perception auditive réussi (DD 18) permet de déterminer que le bruit provient de derrière le mur est. Tout personnage inspectant le sol au niveau de ce mur remarque que la poussière a été dérangée. Un jet de Sens de la nature (DD 18) permet de distinguer quelques traces anciennes menant de l'escalier au mur situé derrière la statue de droite, preuve que ce dernier cache un passage secret.

Piège (ND 1). Les deux portes s'ouvrent sur un mur de pierre. Leur principale fonction est de servir de déclencheur pour un piège mortel. Si l'une d'elles est ouverte, les bras des statues s'abattent violemment, et tout personnage situé devant la porte (zone hachurée) est attaqué par deux coups de grande hache (grâce à ses deux haches, la statue centrale défend les deux portes).

Statues piégées : FP 1, deux coups de grande hache (+8 corps à corps, 1d12+2/critique x3), Fouille (DD 23), Désamorçage/sabotage (DD 25).

Escalier dérobé. Le passage secret du mur est est particulièrement bien dissimulé, et un jet de Fouille (DD 23) est nécessaire pour le localiser.

Toute créature empruntant l'escalier dérobé déclenche une *bouche magique* en marchant sur la treizième marche en partant du bas. La bouche crie « Alerte ! À l'intrus ! » en nain, ce qui prévient les duergars de 36. Les personnages ne peuvent contourner cette alarme qu'en la repérant avant (à l'aide de *détection de la magie*) et en la contrant (*silence* ou *dissipation de la magie*), ou encore en évitant de poser le pied sur la marche piégée (ce qui n'a que peu de chances de se produire s'ils n'ont aucune raison de se méfier).

36. Salle du trône

La porte menant à cette salle depuis la pièce 35 est en pierre et ornée d'un visage de nain grimaçant. Fort heureusement, elle n'est ni piégée ni fermée à clef, et il est donc aisé de l'ouvrir. Elle débouche dans ce qui était autrefois la salle du trône et la salle des fêtes de Durgeddin.

> Vous entrez dans une salle colossale, longue de 30 mètres et large de 15. Dix colonnes fabuleuses, sculptées de créatures étranges, dragons et autres géants, soutiennent le plafond en dôme s'élevant à une dizaine de mètres au-dessus de votre tête. Une lueur orangée provient de torches fixées à des torchères accrochées à 3 mètres du sol, et un trône impressionnant est situé sur une estrade à l'autre bout de la pièce. Les murs étaient autrefois couverts de mosaïques, mais les fresques ont disparu sous une avalanche de coups violents, pour être remplacées par des graffitis orques. Vous distinguez cinq portes, sans compter celle par laquelle vous venez d'entrer.
> Un petit feu brûle doucement devant l'estrade et une demi-douzaine de paillasses sont disposées tout autour, ainsi que des sacs à dos et diverses pièces d'équipement. Un marteau frappe sur une enclume quelque part au sud.
> Soudain, une voix retentit dans l'ombre d'un des piliers :
> « Repartez d'où vous venez ! Ceci est notre dernier avertissement ! »

Les graffitis proclament combien les nains sont faibles et les orques forts. N'hésitez pas à créer les vôtres.

Trois duergars (deux hommes d'armes et une roublarde) montent la garde dans cette salle. Prévenus de l'approche des personnages par la *bouche magique* de 35, ils ont tous utilisé leurs pouvoirs d'*agrandissement* et d'*invisibilité*. Si les PJ n'ont pas déclenché la *bouche magique*, les duergars n'ont pas eu le temps de se préparer. Dans ce cas, les aventuriers découvrent trois nains émaciés, à peau grise et vêtus de cottes de mailles quand ils ouvrent la porte.

Sauf-conduit ?

Les duergars sont initialement hostiles, mais ils attendent de voir comment se comportent les PJ avant de les attaquer. Ghared s'exprime au nom des trois nains gris. Elle est soupçonneuse, cupide et arrogante, mais pas stupide. Un jet de Diplomatie réussi (DD 20) permet de la rendre inamicale à l'égard des PJ (ajoutez +1 au résultat du jet par tranche de 20 po offerts, maximum +10).

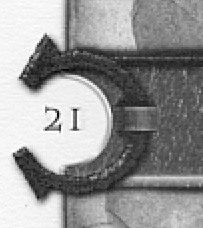
Si les personnages arrivent à entamer des négociations, les duergars peuvent éventuellement leur révéler les informations suivantes en échange d'argent :

- Les portes du nord conduisent à des salles infestées de sortilèges et de morts-vivants.
- Un dragon réside dans une immense caverne située dans les profondeurs de la colline.
- La porte du sud-est mène à la cuisine, qui est elle aussi défendue par des sortilèges.
- La rivière souterraine traverse d'autres étages de Khunkrudar. Elle provient d'un lac de la surface.

Les duergars évitent de révéler quoi que ce soit au sujet des salles 37 et 39, à moins qu'ils ne sentent la possibilité d'envoyer les aventuriers contre le dragon.

En échange d'une somme suffisante, les nains gris acceptent de laisser passer les PJ en direction du nord. Il est même possible de les persuader d'escorter le groupe jusqu'en 38 afin que les personnages aillent affronter le dragon. Dans ce cas, Ghared s'arrange pour que les PJ puissent passer en 37 sans être attaqués par les autres duergars.

Les duergars refusent de laisser passer les personnages en 37 sans escorte. De même, ils attaquent automatiquement si les PJ tentent d'entrer en 39.





Le trône n'a rien de particulier ; c'est juste un siège de nain, qui était peut-être décoré de par le passé, mais qui ne l'est plus aujourd'hui.

Créatures (ND 4). Si possible, les duergars préfèrent chasser les personnages sans combattre. Ils leur donnent 1 round pour se replier, après quoi ils attaquent, sauf si les aventuriers tentent de négocier.

- **Hommes d'armes duergars (2)** : pv 11, 10 ; 60 po chacun.
- **Ghared** : pv 19.

Tactique. Les duergars patientent 1 round pour voir si les personnages se replient. Dans le cas contraire, ils leur tirent dessus à l'aide de leurs arbalètes, en s'abritant derrière les colonnes. Ghared se tient derrière le deuxième pilier de la rangée sud. N'oubliez pas ses attaques sournoises et sa *potion de soins légers* si elle est blessée.

Si deux des duergars sont tués, le survivant se replie en 37 ou 39.

37. Forge

C'est là que Durgeddin et ses assistants forgeaient les épées qui l'ont rendu célèbre. Les duergars tentent actuellement de faire de même, en espérant que le génie du maître déteindra sur eux.

> La porte à double battant s'ouvre sur une forge immense de plus de 20 mètres de long sur une douzaine de mètres de large, et dont l'extrémité débouche dans une caverne naturelle. Un cours d'eau passe au centre de la pièce, deux ponts l'enjambent. Un courant d'air froid arrive de l'est. Droit devant vous, de l'autre côté du ruisseau, trois nains émaciés à peau grise battent des barres de fer blanc sur une vieille enclume.

Ces duergars ont droit à un jet de Détection (DD 20) pour remarquer l'arrivée des personnages. Dans le cas contraire, les PJ peuvent les attaquer par surprise.

Créatures (ND 5). Les duergars travaillent actuellement à un projet secret. Ils prennent très mal toute interruption, sauf si Ghared accompagne les aventuriers.

- **Hommes d'armes duergars (2)** : pv 11 chacun, 40 po chacun.
- **Snurrevin** : pv 18.
- **Rongebrun (rat ; familier)** : pv 9.

Snurrevin est un illusionniste de talent. Cette école de magie est la favorite des duergars, en raison de leur résistance raciale contre les illusions (ils peuvent donc s'en servir au combat sans craindre de nuire à leurs semblables). Mais Snurrevin est également complètement dément. Il marmonne sans cesse dans sa barbe, discutant avec des gens qui n'existent pas et repensant ses plans à voix haute. La cheftaine des nains gris, Nimira, ne le tolère que parce qu'il se montre parfois utile.

Tactique. Au moindre signe de combat, les hommes d'armes quittent la forge pour aller défendre les deux ponts, en invoquant leur pouvoir d'*agrandissement*. Snurrevin lance *bouclier* et utilise son pouvoir d'*invisibilité*, tandis que son familier se cache dans l'ombre de la forge du coin nord-ouest. Dès le round suivant, l'illusionniste jette *image silencieuse*, faisant apparaître une nuée de mille-pattes venimeux grouillant entre les pieds des aventuriers restés en arrière.

Au cours des rounds suivants, il peut appliquer une ou plusieurs des tactiques ci-dessous, à votre gré :

- Lancer *image imparfaite* pour faire croire que d'autres duergars arrivent de 38.
- Jeter *contact glacial* ou *décharge électrique* via son familier. Dans ce cas, le rat quitte brièvement sa cachette pour tenter une attaque de contact contre le PJ choisi.
- Lancer *sphère de feu* et se rendre invisible dès le round suivant, après quoi il n'a plus qu'à diriger les déplacements de la sphère sans se montrer.
- Jeter *couleurs dansantes* sur un personnage au contact avec l'un des hommes d'armes, ce qui pourrait offrir au nain la possibilité de porter le coup de grâce si le PJ perd connaissance.

Si la bataille tourne à l'avantage des aventuriers, les duergars utilisent leur pouvoir d'*invisibilité* pour tenter de s'enfuir. S'ils y parviennent, ils vont en 36 après avoir contourné les PJ. Une fois là, ils vont rejoindre Nimira et les autres duergars (en 39) s'ils en ont la possibilité. Dans le cas contraire, ils s'enfuient, quittant le complexe pour ne plus revenir.

Trésor. Snurrevin a découvert un butin conséquent au cours de son exploration, qu'il a entassé dans la forge éteinte du coin nord-ouest. Il y a là 320 po, 1100 pa, un collier en or serti de rubis (valeur 900 po) et une *potion de Force*.

38. Grand gouffre

> Le cours d'eau traversant l'ancienne forge des nains emprunte ensuite une caverne naturelle avant de se jeter dans un grand gouffre, long de près de 30 mètres et large de 15. Vous ne voyez que du noir en dessous, mais il vous semble entendre le rugissement de l'eau au-delà du bruit de la cascade.
>
> De l'autre côté du gouffre, une seconde corniche, plus petite, est partiellement cachée par un piton rocheux.

De l'autre côté du gouffre, une seconde corniche, plus petite, est partiellement cachée par un piton rocheux.

Tout personnage ayant la malchance de tomber dans ce gouffre s'aperçoit que le fond se trouve plus de 35 mètres plus bas (la chute lui inflige 12d6 points de dégâts et l'amène dans la salle 50).

Il est possible de descendre en escaladant la paroi, mais la pierre mouillée rend l'entreprise hasardeuse (DD 18). Si les aventuriers utilisent une corde, leur tâche devient bien plus aisée (DD 5).

Échelle de chaîne. Une échelle de chaîne a été fixée à la corniche nord. Elle n'est pas immédiatement visible, mais un PJ posté sur la corniche ouest la distingue s'il réussit un jet de Fouille (DD 8) après avoir indiqué qu'il inspectait l'autre corniche. L'échelle conduit à la galerie 51 du niveau inférieur (le Lac noir).

39. Salle du conseil

Cette ancienne salle du conseil de Khunkrudar a été reconvertie en poste de garde par les duergars.

La porte située derrière le trône mène à une salle d'audience ou salle du conseil. Une grande table taillée dans un bloc de pierre colossal en occupe le centre et les vestiges d'anciennes tapisseries pendent encore aux murs. La seule autre porte, qui s'ouvre dans le mur du fond, s'orne d'un visage de nain à l'expression redoutable, comme souvent dans ce complexe.

Un nain à peau grise vêtu d'une cotte de mailles monte la garde près de cette porte. Il vous prend pour cible sans dire un mot.

Créatures (ND 6). À moins que les aventuriers ne soient sous la protection de Ghared, le duergar combat jusqu'à la mort pour défendre sa cheftaine. Des PJ invisibles et silencieux peuvent éventuellement passer à côté de lui sans se faire repérer, mais ils n'ont que peu de chances d'y parvenir.

La cheftaine des duergars, une guerrière nommée Nimira, se repose en 40. Si les personnages affrontent le garde, elle les entend aussitôt, ce qui lui permet d'utiliser ses pouvoirs d'*invisibilité* et d'*agrandissement* avant de venir voir ce qui se passe. Elle arrive lors du troisième round de combat.

➧ **Homme d'armes duergar** : pv 11, 20 po.

➧ **Nimira** : pv 41.

Tactique. Nimira se bat avec une double-lame, ses dons lui permettant d'attaquer deux fois par round, une avec chacune des têtes de son arme. Elle est redoutable au contact, surtout après avoir fait appel à son pouvoir inné d'*agrandissement*.

Si son garde a été tué et si elle se retrouve face à trois ennemis ou plus, elle rompt le combat et se replie en 40. Elle connaît l'existence du passage secret, qu'elle met à profit pour s'enfuir et revenir à la salle du trône en faisant le tour par la pièce 42.

Même si Nimira est une combattante d'exception, elle est tout à fait prête à négocier pour peu que cela soit à son avantage. Pragmatique avant tout, elle ne s'emporte jamais et base son comportement sur celui de ses adversaires. S'ils lui semblent faibles, elle les attaque sans se poser de questions. Par contre, s'ils lui paraissent trop forts pour elle, elle se replie afin de retrouver ses subalternes et de préparer une embuscade dans une autre partie du complexe.

40. Quartiers de Durgeddin

Durgeddin vivait de façon spartiate, ce qui se retrouve au niveau de ses quartiers, dénués d'ornements. Depuis l'arrivée des duergars, Nimira s'est appropriée cette pièce. Elle connaît l'existence du passage secret de l'est, qu'elle utilise si la situation tourne à son désavantage.

Vous entrez dans une chambre à coucher. Au fond à droite, vous apercevez un imposant lit-clos, partiellement brûlé et attaqué à coups de hache. La table, le banc et le bureau qui complètent le mobilier ont connu le même sort. Au milieu du mur du fond, un espace a été dégagé pour installer une paillasse et deux grands sacs. Deux portes sont visibles dans le mur nord.

Si les personnages arrivent par le passage secret de la penderie ou s'ils ont réussi à contourner le garde de 39 sans se faire repérer, Nimira est là, qui se repose sur sa paillasse. Sinon, la chambre est vide.

La porte du mur nord donne dans une salle de bain avec deux bassines en argile destinées à contenir de l'eau. Le recoin du nord-est est une penderie ne renfermant rien d'autre que quelques habits moisis.

Le contenu des deux sacs est on ne peut plus anodin (nourriture, vêtements, huile de lampe, etc.). Nimira a toutes ses possessions de valeur avec elle.

Passage secret. Le mur est de la penderie est équipé d'un passage secret assez sommairement dissimulé (jet de Fouille, DD 13).

Les illusions

Les illusions de Snurrevin ne peuvent faire le moindre mal aux personnages, mais ces derniers risquent de perdre du temps à essayer de les combattre. Un PJ attaquant une *image silencieuse* ou une *image imparfaite* a droit à un jet de sauvegarde (assorti du DD normal pour le sort). En cas de succès, il prend conscience qu'il se trouve en présence d'une illusion. S'il donne cette information à ses compagnons, ceux-ci bénéficient par la suite d'un bonus de +4 à leur propre jet de sauvegarde.

41. Cuisine

L'un des plus éminents conseillers de Durgeddin était un prêtre de haut niveau, qui utilisait les pouvoirs conférés par son dieu (Moradin) pour tisser de nombreux sorts défensifs autour de la forge. On lui doit entre autres la table animée qui se trouve dans cette salle, table ayant pour instruction d'attaquer toute créature autre qu'un nain franchissant le seuil de la porte.

Au sommet de l'escalier, un étroit couloir débouche dans une grande salle équipée de plusieurs âtres et fours. Chaudrons, pots, casseroles, bouilloires et autres ustensiles de cuisine sont éparpillés çà et là, et une arche visible sur votre droite conduit à un garde-manger rempli de nourriture avariée. Cet endroit était manifestement la cuisine des forgerons nains. Soudain, vous entendez un raclement tout proche et une grande table en bois commence à avancer vers vous.

Créatures (ND 3). Le prêtre a donné à la table l'ordre suivant : « Attaque toute créature autre qu'un nain pénétrant dans cette pièce, sauf si un nain te dit de n'en rien faire. »

➧ **Table animée** : pv 22.

La table a 5 en solidité, ce qui signifie que l'on déduit 5 points du total infligé par chacune des attaques des aventuriers (voir Attaquer un objet, page 135 du *Manuel des Joueurs*).



La table n'attaque jamais un nain, même si celui-ci la frappe. Si un PJ nain lui ordonne de s'immobiliser ou d'arrêter, elle se fige pendant 10 minutes, ou du moins jusqu'à ce que le nain quitte la cuisine. Le joueur doit vous indiquer précisément que son personnage donne une instruction à la table, à moins que, dans le feu de l'action, il ne crie quelque chose que la table peut prendre comme un ordre (« Arrête de bouger, crénom ! »).

Trésor. Les personnages peuvent récupérer des dizaines d'ustensiles de cuisine, dont la valeur est presque nulle.

42. Chapelle profanée

C'est ici que Durgeddin a péri, frappant d'estoc et de taille avec son épée jusqu'à ce que les orques finissent par le noyer sous leur masse. Les prêtres de guerre des orques voulaient s'assurer que leur ennemi haï ne reviendrait jamais à la vie, aussi ont-ils proféré de nombreuses malédictions sur son cadavre. Cela fait, ils ont choisi un redoutable guerrier orque, à qui ils ont donné l'ordre de rester ici par-delà la mort et de tuer quiconque essaierait d'entrer.

L'inscription suivante est gravée sur la porte, en orque : « Le Faiseur de Mort est enchaîné derrière cette porte. Puisse sa haine l'étouffer jusqu'à la mort du soleil et la fin de toute chose. »

> Cette salle était autrefois une chapelle consacrée aux dieux des nains. Leur représentation stricte et sévère est toujours gravée sur les murs et un autel de pierre est disposé au centre du mur ouest. Des bancs, également en pierre, venaient autrefois compléter cette salle, mais ils ont été saccagés comme les images des dieux.
> La dépouille d'un vieux guerrier en armure à plaques est allongée sur l'autel, bras repliés sur la poitrine. De nombreux ossements gisent autour de lui, ainsi que le cadavre à la peau parcheminée d'un orque en armure à plaques, recroquevillé au pied de l'autel.

Le cadavre d'orque (un nécrophage) et les ossements (deux squelettes) s'animent 1 round après que les aventuriers ont posé le pied dans la chapelle. Poursuivez votre description comme suit :

> Vous sentez une présence maléfique dans cette salle, qui se manifeste par des relents de mort et de magie noire. Soudain, les ossements se rassemblent pour donner naissance à deux squelettes de grande taille qui se relèvent brusquement, une masse d'armes en bronze à la main. Dans le même temps, le cadavre d'orque se déplie et vous dédie un sourire malfaisant. Un feu vert brille dans ses yeux chargés de haine.

Créatures (ND 4). Le champion orque est devenu un nécrophage, un mort-vivant dont le seul plaisir est de voler l'énergie vitale des vivants. Les deux squelettes sont des ogres tués lors du combat final contre les nains, puis animés par les prêtres de guerre orques afin d'aider le nécrophage à défendre la chapelle.

➧ **Nécrophage** : pv 30.

➧ **Squelettes de taille G (2)** : pv 13 chacun.

Le champion orque porte encore l'armure à plaques avec laquelle il combattait quand il a perdu la vie, ce qui explique que sa CA soit bien meilleure que celle d'un nécrophage normal. Les squelettes et lui attaquent les intrus sans montrer la moindre pitié, mais ils sont incapables de sortir de cette salle.

N'oubliez pas que tout PJ touché par le nécrophage prend un niveau négatif à chaque coup. Voir Absorption d'énergie, page 71 du *Guide du Maître*, pour plus de précisions.

Trésor. Cette salle a été pillée de fond en comble lors de la mise à sac de Khunkrudar mais, depuis, quelques aventuriers ont péri sous les coups du nécrophage et des squelettes. Les morts-vivants ont réuni leurs possessions à l'intérieur d'un sac rangé dans un compartiment secret situé sous l'autel. Il contient 280 po et un parchemin sur lequel sont écrits les sorts *pattes d'araignée et toile d'araignée*.

43. Quartiers des nains

Les nains de Khunkrudar vivaient dans ces pièces situées au nord de la salle du trône. Les orques les ont pillées, massacrant tous leurs habitants. Ce secteur, ainsi que la salle 46 et toutes les pièces 44, constituent désormais le domaine d'un autre mort-vivant, le prêtre nain Arundil, lequel a été transformé en allip, une créature démente engendrée par le désespoir.

> La porte débouche dans une salle carrée d'une dizaine de mètres de côté. Un bassin d'eau sombre occupe son centre et deux couloirs en partent, vers l'est et l'ouest. Un son étrange provient de cette pièce, un gémissement incompréhensible qui se transforme lentement en une succession de syllabes prononcées en nain. Son intensité augmente et les mots s'enchaînent, devenant incompréhensibles, tandis qu'une créature spectrale arrive par le couloir est.

Créature (ND 3). Si les aventuriers se replient dès qu'ils voient apparaître Arundil, il ne leur arrive rien. Par contre, s'ils restent, ils doivent instantanément réussir un jet de Sagesse (DD 16) pour ne pas succomber au terrible babil de l'allip, qui cause un effet similaire à celui du sort *hypnose*. Les personnages affectés restent bouche bée, à contempler l'allip sans rien faire pendant 2d4 rounds ou jusqu'à ce qu'un compagnon les secoue (tout PJ attaqué par le mort-vivant recouvre également l'intégralité de ses moyens).

➧ **Arundil** : pv 24.

Les personnages hypnotisés sont pris au dépourvu par la première attaque de l'allip, après ils reprennent leurs esprits. S'il est repoussé ou blessé, l'allip fuit et va se cacher dans une des salles 44. Il en ressort 1d4 heures plus tard pour traquer le groupe.

Il est possible que les aventuriers rencontrent le mort-vivant en 46 s'ils arrivent par le gouffre (38). Voir la salle 46 pour plus d'informations.

44. Salle mise à sac

Ces pièces constituaient les quartiers d'habitation des nains (dortoirs, armurerie, rangements, etc.). Aujourd'hui, elles ne contiennent plus que des meubles détruits, des graffitis orques et, parfois, quelques cadavres desséchés d'orques ou de nains. Jetez deux fois 1d8 et consultez la table page suivante pour déterminer le contenu de chacune de ces salles.

Quelques petits objets de valeur (peignes, miroirs, bijoux, etc.) ont échappé au pillage. Si le dé indique qu'un tel objet est présent dans une pièce, les aventuriers ne peuvent le trouver que s'ils fouillent la salle de fond en comble.



Salle mise à sac

1d8	Contenu
1-3	Rien
4	1d4 cadavres d'orques, sans équipement
5	1d2 cadavres de nains, sans équipement
6-7	1d4 meubles détruits
8	Objet d'art d'une valeur de 1d10 x 10 po (jet de Fouille, DD 13)

45. Salle des squelettes

Cette pièce était autrefois un dortoir. Six nains y ont perdu la vie avant d'être animés par Arundil, à qui la douleur avait fait perdre la raison. Il leur a ordonné le défendre leur poste contre toute intrusion, juste avant de périr à son tour.

> Cette salle devait être un dortoir, à en juger par les lits superposés en grande partie détruits qui sont encore visibles le long des murs. Une demi-douzaine de squelettes de nains gisent au sol, qui se redressent dans un concert de cliquetis avant d'avancer sur vous.

Créatures (ND 2). Ces morts-vivants attaquent quiconque pénètre dans cette salle. Ils n'en sortent jamais et ne poursuivent pas les PJ s'ils s'enfuient.

Squelettes de taille M (6) : pv 6 chacun.

Trésor. Un autre membre de l'expédition venue il y a quelques dizaines d'années a péri dans cette salle (ses compagnons ayant perdu la vie en 15 et 42). La dépouille desséchée de la roublarde du groupe peut être découverte sous les débris des meubles. Elle tient encore son cimeterre de maître à la main et sa sacoche de ceinture contient 670 pa.

46. Salle commune

C'est dans cette salle que les nains de Khunkrudar avaient l'habitude de se réunir. Elle a été le lieu d'une terrible bataille rangée contre l'envahisseur orque.

> Le couloir mène à une salle vaguement carrée et faisant une douzaine de mètres de côté. Trois portes y débouchent et un bassin d'eau sombre se trouve en son centre. Une terrible bataille s'est déroulée ici il y a longtemps, à en juger par les nombreux cadavres desséchés qui jonchent le sol. Vous comptez sept dépouilles de nains, et plus d'une douzaine de corps d'orques. Tous les morts ont été débarrassés de leur équipement, exception faite des armes cassées et des boucliers brisés.

Si les personnages arrivent ici par le passage secret du sud, ils rencontrent Arundil l'allip (voir la salle 43 pour jouer cette rencontre). Sinon, la pièce ne présente pas le moindre danger.

47. Quartiers d'Arundil

Le grand prêtre de Khunkrudar vivait dans cette salle spacieuse. Au cours de l'assaut final des orques, il a fait appel à sa magie pour échapper au massacre, revenant par la suite pour constater que tous les siens avaient péri. Il a alors tenté de constituer certaines défenses en animant des objets et des guerriers nains, mais il est mort quelques semaines plus tard.

> Contre toute attente, cette pièce n'a pas été pillée. Elle logeait autrefois un nain important, compte tenu des meubles confortables et des belles tapisseries qu'elle contient. Mais le passage des ans a fait souffrir le mobilier. Un superbe tapis de près de 6 mètres de large est situé au centre de la salle, devant le lit et le bureau disposés dans le coin sud-ouest.

Créature (ND 5). Cette pièce recèle un terrible péril, sous la forme d'un objet animé. Arundil a en effet donné vie au tapis, lui ordonnant de tuer toute créature posant le pied sur lui, nains exceptés. Comme le tapis recouvre la majorité du sol (sauf une bande de 1,50 mètre devant chaque mur), il y a de fortes chances pour que les personnages posent le pied dessus.

Tapis animé : pv 44.

Les aventuriers ne se douteront sans doute pas que le tapis risque de les attaquer, ce qui signifie qu'ils devraient être pris par surprise. Le tapis tente d'agripper jusqu'à trois PJ se trouvant sur lui. N'oubliez pas que les personnages surpris sont pris au dépourvu, ce qui les empêche de profiter de l'attaque d'opportunité que leur offrirait normalement le type d'agression dont ils font l'objet. Ceux qui ne sont pas pris au dépourvu ont droit à une attaque d'opportunité quand le tapis se relève autour d'eux. S'ils touchent et infligent des dégâts, ils échappent automatiquement à l'attaque (mais pas leurs compagnons).

Tout aventurier agrippé par le tapis doit jouer un jet de lutte opposé contre l'objet animé (ce dernier bénéficiant d'un bonus de +15). Si le tapis l'emporte, le PJ se retrouve immobilisé et subit 2d6+7 points de dégâts. Au cours des rounds suivants, le tapis lui inflige automatiquement 2d6+7 points de dégâts par round, sans qu'il soit nécessaire de jouer un jet de lutte opposé. Le prisonnier peut tenter de se dégager comme indiqué page 137 du *Manuel des Joueurs*.

Trésor. Un petit coffre en bois a été glissé sous le lit. Il contient 1200 pa, 3000 pc et un carré de soie noué autour d'un saphir étoilé (valeur 500 po) et de deux topazes bleues (valeur 90 po chacune).

48. Armurerie

L'armurerie de Khunkrudar a été pillée il y a bien longtemps. La porte qui la défend est en fer, mais sa serrure a été cassée durant la mise à sac du complexe. Elle est désormais coincée, mais un jet de Force (DD 18) suffit pour la débloquer.

Porte en fer : 6 cm d'épaisseur, 13 en solidité, 75 pr, CA 5, DD 28 pour enfoncer.

> Des râteliers d'armes vides et une douzaine d'armatures sans armures indiquent que cette salle devait être une armurerie. Étagères et mannequins d'entraînement ont été plus ou moins saccagés. Aucun objet digne d'intérêt n'est visible au premier coup d'œil.

Créature (ND 2). Arundil a animé un mannequin d'entraînement (armature rembourrée de forme vaguement humanoïde), lui ordonnant de défendre cette pièce contre toute intrusion. L'objet attaque dès que quelqu'un entre.

Mannequin animé : pv 11.

Le mannequin d'entraînement est un objet animé de taille M. Sous son rembourrage, il est constitué de bois, ce qui lui confère une solidité de 5. Chaque attaque qui le touche voit donc son total de dégâts diminué de 5 points.



Le récit d'Idalla

Si les personnages s'adressent à lui, Idalla regarde si les nouveaux venus ont de bonnes intentions à l'aide de son pouvoir de *détection du Bien*. Dès que le démon repère un ou plusieurs PJ bons, il joue à fond son rôle de pauvre captive, n'hésitant pas à pleurer et à trembler de peur s'il juge qu'une telle réaction sera bien perçue (il prend toutefois garde à ne pas trop en faire). Il peut révéler les informations suivantes aux personnages :

- Le magicien qui l'a enfermé ici vit en dessous, mais Idalla ne l'a pas vu depuis longtemps. Le malfaisant a l'intention de se servir de la « pauvre jeune femme » pour tester ses sorts de jeunesse éternelle (deux mensonges).
- Le magicien lui a un peu parlé de l'histoire de Khunkrudar et de la mort de Durgeddin (voir la salle 42), informations qu'il peut transmettre aux PJ (en réalité, il a appris ce qu'il sait en lisant les livres présents dans la salle).
- Un doppelganger rôde dans le complexe (Idalla raconte ce mensonge juste pour le plaisir, mais peut-être pourra-t-il le mettre à profit par la suite).
- Un nain défunt hante ce niveau, transformé en spectre dément.
- Le magicien a dit à Idalla qu'un dragon vivait sous la forge (nouveau mensonge, mais contre toute probabilité, cela se trouve être la vérité).
- Les livres de cette salle sont presque tous ennuyeux. Ils évoquent principalement l'histoire des nains (les PJ ne trouvent rien d'autre que les livres et parchemins mentionnés au paragraphe Trésor, sauf si vous souhaitez rajouter autre chose ; Idalla leur a déjà révélé tout ce qui était digne d'intérêt pour eux).

49. Antre d'Idalla

Le dernier membre de la précédente expédition, un magicien sournois est malfaisant, a péri près d'ici. Avant de succomber, il a eu le temps de convoquer un succube dans cette salle, enfermant le démon jusqu'à ce qu'un individu animé de bonnes intentions (autrement dit, d'alignement bon), l'attaque ou lui donne la permission de sortir. Le succube, qui s'appelle Idalla, ne sait pas pourquoi le magicien l'a appelé (ni qu'il est mort depuis). Ce qui est sûr, c'est qu'il s'ennuie ferme et qu'il est prêt à tout pour sortir de sa prison. Faites-lui jouer un jet de Perception auditive quand les aventuriers approchent de la salle. S'il les entend, il se prépare à leur arrivée. Sinon, modifiez la description suivante en conséquence :

> Cette pièce était autrefois une bibliothèque ou le bureau d'un érudit. De nombreuses étagères garnissent les murs et plusieurs piles de livres sont sur un bureau situé au centre de la salle, qui sent le vieux papier. Deux portes sont visibles, une au sud et l'autre à l'est.
> Une jeune femme mince de taille moyenne est assise au bureau. Elle a de longs cheveux noirs et semble extrêmement triste. Ses vêtements sont usés, mais cela ne nuit en rien à sa grande beauté.

Si les personnages inspectent la bibliothèque tandis qu'un ou plusieurs d'entre eux discutent avec Idalla, ils peuvent découvrir un parchemin fort intéressant (jet de Fouille, DD 20 ; voir Trésor).

Créature (ND 9). La « jeune femme » n'est autre qu'un succube, un redoutable démon. Si Idalla a entendu les personnages approcher, il a déjà fait appel à son pouvoir de *détection du Bien* afin de déterminer si un ou plusieurs d'entre eux sont d'alignement bon. Dès que la porte s'ouvre, il se lève d'un bond et supplie les PJ de le libérer. S'il n'a pas eu le temps de se préparer, l'ouverture de la porte lui laisse les quelques fractions de seconde dont il a besoin pour se transformer et prendre l'aspect décrit ci-dessus. Cela fait, il tente de détourner l'attention des personnages en leur racontant ce qui lui est arrivé, tandis qu'il fait usage de son pouvoir de *détection du Bien*.

Idalla raconte aux aventuriers qu'il a été capturé par un magicien malfaisant vivant en dessous de ce niveau. Il se montre aussi persuasif que possible pour qu'un PJ d'alignement bon l'autorise verbalement à sortir de la pièce (il connaît la condition qui le retient ici, le magicien ayant commis l'erreur de la lui révéler avant de s'en aller). Jouer le rôle de la pauvre prisonnière en détresse ne lui déplaît pas, bien au contraire. Si les aventuriers sont d'accord, il reste avec eux quelques minutes, avant de se téléporter à la recherche du magicien qui a osé l'enfermer. Il se peut qu'il remercie l'un de ses sauveurs en lui offrant un baiser avant de s'en aller. Si tel est le cas, n'oubliez pas que le PJ acquiert aussitôt un niveau négatif, et qu'il lui faut réussir un jet de Sagesse (DD 15) pour en avoir conscience. Sinon, il ne se rend compte de rien. Juste avant de partir, Idalla adresse un large sourire aux personnages, en leur expliquant que les apparences sont parfois trompeuses. Ses yeux luisent brièvement d'un éclat rouge alors qu'elle prononce ces paroles, mais un jet de Détection (DD 10) est nécessaire pour le remarquer.

Idalla : pv 33.

Tactique. Si les aventuriers attaquent Idalla à l'intérieur de la pièce et si l'un de ses agresseurs est d'alignement bon, le succube s'amuse avec eux, par exemple en charmant l'un d'eux (grâce à son pouvoir de *charme-personne*) puis en l'embrassant. Dès qu'il subit des dégâts ou parvient à infliger un niveau négatif à l'un des PJ, il s'enfuit en utilisant son pouvoir de *téléportation sans erreur*. Il applique la même tactique si les personnages l'attaquent après l'avoir délivré. Si aucun des PJ n'est d'alignement bon, ils risquent d'avoir de sérieux problèmes s'ils attaquent Idalla dans cette salle. En effet, dans ce cas, le démon est incapable de s'enfuir, et donc de rompre le combat. Il utilise son pouvoir de *charme-personne* pour dresser les aventuriers les uns contre les autres et leur inflige autant de niveaux négatifs que nécessaire pour les vaincre ou les faire fuir.

49a. Chambre. C'est là que dormait l'érudit nain responsable de la bibliothèque. Cette pièce attaquée par l'humidité est également très poussiéreuse. Idalla explique qu'il l'évite en raison de la poussière et de l'odeur, ce qui est partiellement vrai (en réalité, il n'a pas le droit de quitter la bibliothèque, mais il est vrai que l'odeur émanant de la chambre est on ne peut plus atroce). Quiconque inspecte la pièce avec attention peut remarquer le compartiment secret mentionné ci-dessous en réussissant un jet de Fouille (DD 20).

Trésor. L'érudit nain a amassé un trésor conséquent, qu'il conservait dans un compartiment mural secret de sa chambre. La cachette contient 110po et un œil-de-chat valant 70po. Dans la bibliothèque proprement dite, les PJ peuvent trouver un parchemin sur lequel sont inscrits les sorts *alarme, bouclier, changement d'apparence* et *rapetissement*.

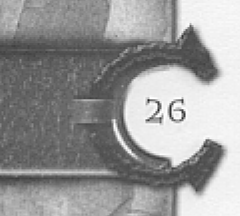
Le Lac noir

Ce niveau est le plus profondément enfoncé dans les entrailles de la Dent de Pierre. C'est une grande caverne tortueuse traversée par les eaux en provenance du Marais obscur, avec lequel il communique par le biais d'un siphon inondé. La rivière souterraine ainsi formée passe ensuite par le niveau oublié, puis le fond du gouffre de la salle 3, avant de ressortir à la surface quelque 8 kilomètres plus loin.

Les nains de Khunkrudar n'ont jamais rien fait de ces cavernes, ou presque. Peu avant l'assaut des orques, Durgeddin avait demandé aux siens de commencer à creuser une galerie par laquelle il serait possible de fuir la citadelle en cas d'attaque massive.

Le Lac noir est désormais le domaine de Nuiteuse, jeune dragon noir femelle. Elle a constitué son trésor en réunissant tout ce qui pouvait l'être dans le complexe depuis le passage des orques. Son antre a trois issues : le Marais obscur (par le siphon inondé), la Forge (par le gouffre de la salle 38) ou la Veine brillante (qu'elle atteint par l'escalier C, après avoir suivi le courant de la rivière souterraine jusqu'au niveau oublié). Les troglodytes la craignent et la vénèrent, tandis que les duergars sont parvenus à un accord incertain avec elle : elle les laisse travailler à la forge en échange du versement d'un tribut régulier.

Si les aventuriers arrivent par le Marais obscur et le siphon, commencez par la salle 54.



50. Cascade

Le ruisseau de 38 se jette dans le gouffre et arrive dans cette salle, plus de 35 mètres plus bas. Tout personnage tombant dans le gouffre (ou décidant de descendre ses parois) finit ici.

> Dans un vacarme assourdissant, une grande chute d'eau plonge dans cette caverne, constituant un petit bassin naturel qui se déverse, au nord, dans une rivière souterraine. L'air est chargé d'humidité. Une corniche se dirige vers le nord, en direction de la rivière, puis tourne vers l'est. Quelques traces sont visibles sur les rives boueuses du bassin.

Les traces ont été laissées par le dragon. Tout personnage réussissant un jet de Sens de la nature (DD 13) comprend qu'elles sont celles d'un reptile de taille M, doté de quatre pattes et d'une longue queue. Elles viennent de la corniche rocheuse du nord (sur laquelle il est impossible de les suivre) et disparaissent dans l'eau.

51. Ponts

Les hommes de Durgeddin ont bâti ces deux ponts dans le cadre de l'issue de secours qu'ils étaient chargés de creuser. L'échelle de chaîne partant de 38 arrive juste au nord du pont situé le plus à l'ouest.

> Une rivière souterraine au grand débit s'écoule d'est en ouest, passant sous un vieux pont construit par les nains. Au nord de cet ouvrage, une échelle de chaîne rouillée permet de monter dans les ténèbres, tandis que la corniche se poursuit vers l'est. Un second pont est tout juste visible à une quinzaine de mètres à l'est.

Le premier pont (celui de l'ouest) est totalement sûr, mais pas le second. Il s'est dangereusement affaissé et affiche une gîte on ne peut plus visible. De plus, la pierre dont il est constitué semble constellée de creux et de trous étranges (causés par le souffle acide de Nuiteuse). Malgré les apparences, un jet de Fouille (DD 20) permet de déterminer que le pont devrait tenir, pour peu qu'il n'ait pas à supporter un poids trop important. Tant que les personnages traversent un par un, tout devrait bien se passer, du moment qu'ils ne pèsent pas trop lourd (les joueurs comprendront peut-être que l'aspect de la roche est dû à l'acide, mais si tel est le cas, ne confirmez surtout pas cette information).

Si un personnage de taille M revêtu d'une armure lourde tente de traverser, le pont cède, expédiant dans l'eau quiconque se trouve dessus. Les aventuriers concernés peuvent s'accrocher à la corniche en réussissant un jet de Réflexes (DD 16). Les autres subissent 2d6 points de dégâts provoqués par les nombreux débris tombant avec eux, après quoi la rivière les emporte à la vitesse d'une vingtaine de mètres par round (12 cases à l'échelle du plan).

Tout personnage se trouvant dans l'eau doit réussir un jet de Natation par round (DD 15), sous peine d'encaisser 1d3 points de dégâts temporaires. En cas de résultat de 20 ou plus, le PJ parvient à s'extraire de l'eau. Sinon, il est emporté d'une vingtaine de mètres. S'il n'a pas réussi à échapper au courant à l'extrême ouest de la salle 50, il est emporté sous l'eau pendant 6 rounds, après quoi il refait surface au niveau oublié, à l'est de la salle 33. L'enlaceur qui réside là se fait une joie de le tirer de la rivière…



52. Nuiteuse

Nuiteuse fait un somme sur son île (53) lorsque les aventuriers arrivent, mais elle se réveille s'ils s'éclairent à l'aide de torches ou de sorts, ou s'ils provoquent l'effondrement du pont. Dans ce cas, elle se glisse silencieusement dans l'eau et va voir ce qui se passe. Si les personnages sont discrets, ils ne la rencontrent qu'une fois arrivés à l'extrémité de la corniche située au sud de l'île.

Si Nuiteuse a repéré les PJ, elle va se poster à côté des trois pierres émergées, laissant juste sa tête dépasser à la surface. Tout aventurier observant le lac peut jouer un jet de Détection (DD 18). En cas de succès, il remarque ce qui ressemble à un grand serpent, ondulant à la surface des flots. Les autres ont droit à un jet de Perception auditive, opposé au jet de Déplacement silencieux de Nuiteuse (cette dernière bénéficiant d'un bonus de +4 quand elle avance dans l'eau). S'ils le remportent, ils entendent le dragon approcher et ne risquent pas d'être pris par surprise.

> Le pont partiellement effondré donne sur une autre corniche s'étendant vers le sud-est, en bordure d'un grand lac souterrain. C'est manifestement de là que provient la rivière que vous venez de traverser. La caverne dans laquelle vous vous trouvez est immense, à tel point qu'il est impossible de discerner l'autre berge du lac. Seul l'écho vous permet de vous faire une vague idée du volume de cette salle.

Si les personnages longent la rive du lac, ils finissent par arriver à l'endroit suivant :

> Alors que vous avancez sur la berge, vous entendez un bruit soudain dans l'eau et vous voyez une lueur verte bouger dans l'obscurité. Avant que vous ayez eu le temps de faire quoi que ce soit, un dragon noir gros comme un cheval jaillit du lac !

Créature (ND 4). Comme elle combat pour défendre son trésor, Nuiteuse refuse de parlementer, à moins que les personnages ne se replient, qu'ils ne se rendent ou qu'ils démontrent qu'ils sont plus puissants qu'elle. Dans les deux premiers cas, elle accepte de leur laisser la vie sauve en échange de toutes leurs possessions matérielles et s'ils jettent leurs armes et armures dans le lac.

Si les aventuriers constituent une menace réelle, Nuiteuse essaye de gagner du temps, dans l'espoir que cela lui permettra de transférer son trésor jusqu'au Marais obscur. En dernier recours, elle abandonne son trésor si c'est le seul moyen de survivre. Dans ce cas, elle s'enfuit par le siphon de la salle 54.

Nuiteuse : pv 85.

Tactique. Nuiteuse n'est guère intéressée par les combats à la « loyale ». Elle déclenche les hostilités en sortant la tête de l'eau de quelques dizaines de centimètres, à 6 mètres environ de la berge, et en soufflant de manière à prendre le plus d'adversaires possible dans son trait d'acide. Puis elle plonge sous l'eau et s'éloigne en direction du nord-ouest.

Le round suivant, elle grimpe sur la corniche derrière les personnages (action de mouvement) et exécute une charge partielle pour attaquer le dernier membre du groupe à l'aide de sa gueule, de ses griffes et de ses ailes. Au contact, elle s'en prend aux magiciens et autres personnages n'ayant guère de possibilités de défense, préférant rompre le combat en bondissant dans le lac quand les guerriers approchent. Chaque round, elle a droit à un coup de gueule, deux coups de griffes et deux coups d'aile, soit un total de cinq attaques. Dès qu'elle retrouve l'usage de son souffle, elle l'utilise sur les guerriers, après avoir trouvé refuge dans l'eau.

Elle n'est pas obligée d'attaquer à chaque round. Au contraire, elle peut rompre le combat en exécutant une action de double déplacement. Ce faisant, elle prend garde à ne pas s'exposer aux attaques d'opportunité. Une fois qu'elle a rompu le contact, elle plonge sous l'eau et se positionne pour mieux repartir à l'assaut un ou deux rounds plus tard.

Ce combat est extrêmement difficile, surtout que le dragon évolue comme un poisson dans l'eau et bénéficie de la protection de cet élément quand il attaque à l'aide de son souffle (le fait de n'avoir que la tête hors de l'eau lui confère un bonus de +4 à la CA).

53. Le trésor de Nuiteuse

Le trésor du dragon se trouve sur l'île qui émerge au coin sud-est du lac. Si les personnages ont été discrets en 51 et 52, Nuiteuse est en train de sommeiller quand ils arrivent. Autorisez-la à jouer un jet de Perception auditive opposé au plus mauvais jet de Déplacement silencieux du groupe afin de voir si elle se réveille lorsque les PJ atteignent l'extrémité de la corniche aboutissant au sud de son île. Si ce n'est pas le cas, les personnages ont l'occasion de la surprendre lors du premier round (elle n'est pas considérée comme une cible sans défense, mais elle est prise au dépourvu).

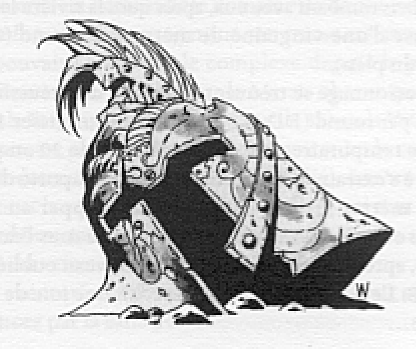
> Au centre du lac se trouve un petit îlot ne faisant pas plus d'une petite dizaine de mètres de large. Plusieurs stalactites acérées pendent du plafond, contraste saisissant avec les eaux noires du lac qui viennent doucement caresser les côtes de l'îlot, au milieu duquel a été amassé un fabuleux trésor !

Comme l'on pouvait s'y attendre, le trésor du dragon est très impressionnant. Même à l'âge de Nuiteuse, une telle créature est capable d'amasser un fantastique trésor.

Trésor. Le trésor de Nuiteuse se décompose en plusieurs piles et tas agencés avec soin. Il y a là un total de 1430 po et 6200 pa, ainsi que deux grenats d'une valeur unitaire de 20 po, une perle noire valant 50 po, une *baguette de projectile magique* (32 charges, fabriquée au niveau 3), une *hache d'armes de nain +2* frappée de la marque de Durgeddin, un *écu en acier +1*, une *potion de soins légers* et une *potion de lévitation*.

54. Siphon

Ce petit bassin recèle une galerie inondée reliant le Lac noir au Marais obscur, lequel s'étend à l'est de la Dent de Pierre. Le passage fait un peu plus de 200 mètres de long ; il n'y a pas la moindre poche d'air à l'intérieur. Nuiteuse peut l'emprunter sans la moindre difficulté, mais il ne devrait pas en être de même de personnages incapables de respirer sous l'eau.



CONCLUSION

La légendaire cache d'armes magiques n'existe pas vraiment, mais des aventuriers explorant le complexe de fond en comble devraient tout de même récupérer une ou deux armes enchantées qui se trouvent entre les mains des occupants actuels de Khunkrudar. Mais que se passe-t-il une fois que les personnages sont venus à bout de Nuiteuse ?

LES ACCROCHES

L'aventure peut se terminer de différentes façons, selon la motivation initiale des PJ.

La carte

Si les personnages sont venus à Khunkrudar en suivant une vieille carte au trésor, il y a de fortes chances pour qu'ils soient passés par Blasindelle à l'aller. S'ils y retournent par la suite, faites en sorte qu'ils aient quelques contacts avec les habitants afin que leurs exploits soient connus de tous (n'hésitez pas à modifier le texte en grisé proposé pour La fin des maraudeurs, ci-dessous).

Vous pouvez également vous arranger pour que les personnages découvrent une nouvelle carte qui les conduira vers de nouvelles aventures. Selon ce qui vous intéresse, vos joueurs et vous, elle peut indiquer l'emplacement d'un donjon, d'un trésor perdu, ou d'une cité fabuleuse dans un pays lointain.

Le baron Althorn

Si les aventuriers ont été engagés par le baron Althorn, ils peuvent retourner le voir à la fin de l'aventure. Quatre armes au total arborent la marque de Durgeddin : la hachette de maître du Vieux Yarrack, l'*épée bâtarde +1* de la salle 22, le marteau de guerre de maître de la salle 23 et la *hache d'armes de nain +2* de la salle 53. Le baron offre 500 po de plus que le prix du marché pour chacune de ces armes que les PJ sont disposés à vendre (mais rien ne les oblige à le faire). Le baron propose également 20 po à chaque aventurier afin d'en apprendre le plus possible sur le complexe. Enfin, si les personnages ont dessiné des cartes précises et s'ils sont prêts à les vendre, le baron leur en offre 100 po (en tout).

La fin des maraudeurs

Si les aventuriers cherchaient à ramasser la récompense promise par Blasindelle pour l'extermination des orques, ils n'ont plus qu'à retourner en ville pour annoncer leur victoire. Une fois qu'ils ont décidé de s'en aller, sire Miles leur envoie un messager les invitant à assister à un fastueux dîner à son domicile.

Si les PJ acceptent, laissez-leur le temps de se préparer. Ils auront peut-être besoin d'un bain ou de nouveaux vêtements pour l'occasion. Durant leur séjour, les Blasindellois chuchotent en les montrant du doigt partout où ils passent, et certains viennent même les trouver pour leur poser des questions sur leurs derniers exploits ou leur demander d'aider à régler quelques problèmes d'importance mineure (mais pouvant donner naissance à de petites aventures si vous le souhaitez). Cela permet d'établir la réputation des personnages dans la région, tout en leur communiquant un sentiment de fierté amplement mérité à l'idée de ce qu'ils ont accompli.

En arrivant chez sire Miles, les aventuriers sont accueillis par ce dernier, qui les invite à se mêler à ses autres convives. Bardes et musiciens jouent une musique entraînante et le vin coule à flots (si l'un des PJ est lui-même barde, voilà une excellente occasion de montrer ses talents). Une heure après l'arrivée des PJ, tout le monde est appelé à rejoindre la table. Au cours du dîner, sire Miles se lève et réclame l'attention de tous (n'hésitez pas à adapter le texte qui suit si nécessaire).

> Sire Miles se met debout avec un large sourire, et lève son verre.
> « J'ai l'honneur d'avoir des aventuriers d'exception assis à côté de moi ce soir, annonce-t-il. Le courage dont ils ont fait montre pour nous débarrasser du péril orque va nous permettre de continuer à vivre sans avoir à craindre l'ombre de la tyrannie ! Que leur courage soit un exemple pour nous tous ! »

Les autres invités lèvent eux aussi leur verre en l'honneur des personnages, réclamant bruyamment un discours. Vous pouvez continuer à jouer le dîner ou passer directement à la suite de l'aventure, comme vous le souhaitez.

ET MAINTENANT ?

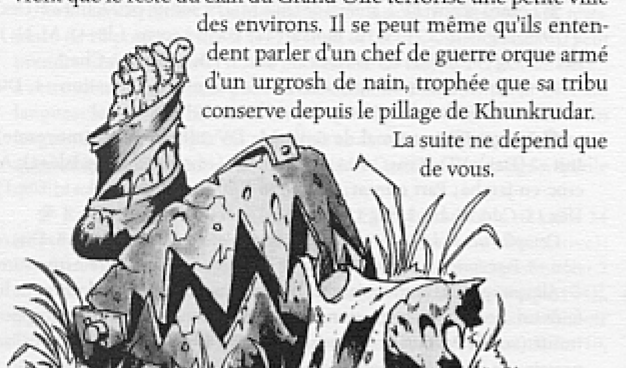
Si les aventuriers ont l'intention de demeurer à Blasindelle pour un temps, vous pouvez étendre les cavernes de la Dent de Pierre sous le niveau oublié ou le Lac noir, en décrivant la cité des duergars dans les entrailles de la terre. Consultez le *Guide du Maître* afin de voir comment concevoir cette ville. Veillez à accorder une importance toute particulière aux points suivants :

- Comment les duergars sont-ils arrivés là ?
- Durgeddin était-il au courant de l'existence de la cité des nains gris ?
- Que font les duergars ?
- Possèdent-ils certaines des armes forgées par Durgeddin ?
- Si tel est le cas, qui détient ces armes et comment sont-elles défendues ?
- Les duergars verront-ils forcément les PJ comme une menace, ou bien seront-ils disposés à parlementer ?
- Combien y a-t-il de duergars dans l'enceinte de la cité ?
- En quoi l'exploration d'une ville de nains gris pourrait-elle intéresser vos joueurs ?

Vous n'avez pas besoin de rédiger l'histoire intégrale des duergars et de leur cité, mais vous devez tout de même connaître quelques détails de leur passé.

Vous pouvez également terminer cette aventure en préparant la suivante. Peut-être les personnages ont-ils appris qu'une épée légendaire (forgée par Durgeddin ?) se trouverait dans le tertre où a été enterré un chevalier malfaisant, à moins qu'ils ne découvrent que le reste du clan du Grand Ulfe terrorise une petite ville des environs. Il se peut même qu'ils entendent parler d'un chef de guerre orque armé d'un urgrosh de nain, trophée que sa tribu conserve depuis le pillage de Khunkrudar.

La suite ne dépend que de vous.



APPENDICE : CARACTÉRISTIQUES

Voici les caractéristiques détaillées des créatures que les personnages risquent de rencontrer au cours de l'aventure. L'appendice se décompose en deux catégories: Monstres et Créatures nommées. Il s'achève par la description d'un nouveau monstre, le lézard souterrain.

MONSTRES

Duergar : duergar (m ou f) HdA 2 ; FP 2 ; humanoïde de taille M (duergar) ; DV 2d8+2 ; pv 11 (moyenne) ; Init +0 ; VD 4,50 m ; CA 17 ; Att hache d'armes (+2 corps à corps, 1d8/critique x3), arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20/critique x2) ; Part caractéristiques raciales de nain, *agrandissement, invisibilité*, immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir (39 m), sensibilité à la lumière ; AL LM ; JS Réf +0, Vig +3, Vol +0 ; For 11, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +7, Détection +4, Natation +1, Perception auditive +2 ; Vigilance, Volonté de fer.

Particularités : caractéristiques raciales de nain : +1 au jet d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de Volonté contre les sorts et pouvoirs magiques, bonus d'esquive de +4 contre les géants, connaissance de la pierre, bonus de +2 aux jets d'Artisanat, Estimation et Profession en rapport avec la pierre ou les métaux. *Agrandissement* et *invisibilité* 1 fois par jour, comme un magicien de niveau 4.

Possessions matérielles : cotte de mailles, écu.

Enlaceur : FP 10 ; créature magique de taille G ; DV 10d10+30 ; pv 85 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 3 m ; CA 24 ; Att morsure (+8 corps à corps, 2d6+2), 6 filaments (+6 distance, spécial) ; AS filaments, enlacement, affaiblissement ; Part immunité contre l'électricité, résistance au froid (30), vulnérabilité au feu ; RM 28 ; AL CM ; JS Réf +8, Vig +10, Vol +8 ; For 19, Dex 13, Con 17, Int 12, Sag 16, Cha 12.

Compétences et dons : Détection +13, Discrétion +10 (+18 avec son bonus racial), Escalade +7, Perception auditive +13 ; Arme de prédilection (filaments), Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.

Attaques spéciales : 6 filaments, portée 15 m (coupés par armes tranchantes, CA 20 et 10 pv chacun). Enlacement : filament attaché attire la victime vers l'enlaceur (de 3 m par round), l'enlaceur peut mordre à +4 au jet d'attaque, le PJ peut se libérer en réussissant un jet d'Évasion (DD 23) ou de Force (DD 19). Affaiblissement : perte temporaire de 2d8 points de Force (jet de Vigueur annule, DD 18).

Particularités : vulnérabilité au feu : le feu inflige des dégâts doublés à l'enlaceur, sauf en cas de jet de sauvegarde. S'il est réussi, les dégâts sont réduits de moitié ; s'il est raté, ils sont doublés.

Grick : FP 3 ; aberration de taille M ; DV 2d8 ; pv 9 (moyenne) ; Init +2 (Dex) ; VD 9 m, escalade 6,50 m ; CA 16 ; Att 4 tentacules (+3 corps à corps, 1d4+2), morsure (–2 corps à corps, 1d3+1) ; Part odorat, réduction des dégâts (15/+1) ; AL N ; JS Réf +2, Vig +0, Vol +5 ; For 14, Dex 14, Con 11, Int 3, Sag 14, Cha 5.

Compétences et dons : Détection +7, Discrétion +4 (+12 avec son bonus racial), Escalade +10, Perception auditive +7 ; Vigilance.

Lézard géant : FP 2 ; animal de taille M ; DV 3d8+9 ; pv 22 ; Init +2 (Dex) ; VD 9 m, nage 9 m ; CA 15 ; Att morsure (+5 corps à corps, 1d8+4) ; AL N ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +2 ; For 17, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +7, Escalade +9, Perception auditive +4.

Loup : FP 1 ; animal de taille M ; DV 2d8+4 ; pv 13 (moyenne) ; Init +2 (Dex) ; VD 15 m ; CA 14 ; Att morsure (+3 corps à corps, 1d6+1) ; AS croc-en-jambe ; Part odorat ; AL N ; JS Réf +5, Vig +5, Vol +1 ; For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +3, Perception auditive +6, Sens de la nature +1, Botte secrète (morsure).

Attaque spéciale : croc-en-jambe : quand il mord sa cible, le loup peut lui faire un croc-en-jambe (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité (voir le *Manuel des Joueurs*, page 139). Même en cas d'échec, l'adversaire ne peut pas tenter un croc-en-jambe contre le loup.

Particularités : odorat, +4 au jet de Pistage quand il suit une piste à l'odeur.

Mannequin d'entrainement animé : FP 2 ; créature artificielle de taille M ; DV 2d10 ; pv 11 (moyenne) ; Init +0 ; VD 12 m ; CA 14 ; Att bras (+2 corps à corps, 1d6+1) ; Part 5 en solidité, créature artificielle ; AL N ; JS Réf +0, Vig +0, Vol –5 ; For 12, Dex 10, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1.

Particularités : créature artificielle : immunité contre les effets mentaux, le poison, les maladies, les coups critiques, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente des caractéristiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Nécrophage : FP 3 ; mort-vivant de taille M ; DV 4d12 ; pv 30 ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 22 ; Att poing (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie) ; AS absorption d'énergie ; Part mort-vivant ; AL LM ; JS Réf +2, Vig +1, Vol +5 ; For 12, Dex 12, Con —, Int 11, Sag 13, Cha 15.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +16, Détection +8, Discrétion +8, Escalade +5, Fouille +7, Perception auditive +8 ; Combat en aveugle.

Attaque spéciale : absorption d'énergie : toute cible touchée acquiert un niveau négatif à chaque fois (jet de Vigueur pour les faire disparaître, DD 14).

Particularités : mort-vivant : immunité contre les effets mentaux, le poison, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente des caractéristiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Possession matérielle : armure à plaques.

Orque : FP 1/2 ; humanoïde de taille M (orque) ; DV 1d8 ; pv 4 (moyenne) ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 14 ; Att grande hache (+3 corps à corps, 1d12+3/critique x3), javeline (+1 distance, 1d6+2) ; Part vision dans le noir (18 m), sensibilité à la lumière ; AL CM ; JS Réf +0, Vig +2, Vol –1 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8.

Compétences et dons : Détection +2, Perception auditive +2 ; Vigilance.

Ours brun : FP 4 ; animal de taille G ; DV 6d8+24 ; pv 51 ; Init +1 (Dex) ; VD 12 m ; CA 15 ; Att 2 coups de griffes (+11 corps à corps, 1d8+8), morsure (+6 corps à corps, 2d8+4) ; AS étreinte ; Part odorat ; AL N ; JS Réf +6, Vig +9, Vol +3 ; For 27, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +7, Natation +14, Perception auditive +4.

Attaque spéciale : étreinte : doit toucher avec coup de griffes.

Squelette de taille M : FP 1/3 ; mort-vivant de taille M ; DV 1d12 ; pv 6 (moyenne) ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 9 m ; CA 13 ; Att épée longue (+0 corps à corps, 1d8/19-20/critique x2) ; Part mort-vivant, voir ci-dessous ; AL N ; JS Réf +1, Vig +0, Vol +2 ; For 10, Dex 12, Con —, Int —, Sag 10, Cha 11.

Compétences et dons : Science de l'initiative.

Particularités : mort-vivant : immunité contre les effets mentaux, le poison, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente des caractéristiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Immunisé contre le froid, les armes tranchantes et perforantes lui infligent des dégâts réduits de moitié.

Squelette de taille G : FP 1 ; mort-vivant de taille G ; DV 2d12 ; pv 13 (moyenne) ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 12 m ; CA 13 ; Att masse d'armes lourde (+2 corps à corps, 1d8+2) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m ; Part mort-vivant, voir ci-dessous ; AL N ; JS Réf +1, Vig +0, Vol +3 ; For 14, Dex 12, Con —, Int —, Sag 10, Cha 11.

Compétences et dons : Science de l'initiative.

Particularités : mort-vivant : immunisé contre les effets mentaux, le poison, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente des caractéristiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Immunisé contre le froid, les armes tranchantes et perforantes lui infligent des dégâts réduits de moitié.

Strige : FP 1/2 ; monstre primitif de taille TP ; DV 1d10 ; pv 5 (moyenne) ; Init +4 (Dex) ; VD 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 16 ; Att trompe (+6 contact au corps à corps, 1d3-4) Esp/all 75 cm x 75 cm/0 m ; AS fixation, absorption de sang ; AL N ; JS Réf +6, Vig +2, Vol +1 ; For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Discrétion +14 ; Botte secrète (trompe).

Attaques spéciales : fixation : la strige se fixe sur sa cible quand elle réussit une attaque de contact au corps à corps (sa CA passe à 12). Absorption

de sang: perte temporaire de 1d4 points de Constitution par round (4 points maximum par strige).

Table animée : FP 3; créature artificielle de taille G; DV 4d10; pv 22; Init +0; VD 12 m; CA 14; Att coup (+5 corps à corps, 1d8+4); Esp/all 1,50 m x 3 m/1,50 m; Part 5 en solidité, créature artificielle; AL N; JS Réf +1, Vig +1, Vol –4; For 16, Dex 10, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1.

Particularités : créature artificielle : immunisée contre les attaques mentales, le poison, les maladies, les coups critiques, l'affaiblissement (temporaire ou non) des caractéristiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Tapis animé : FP 5; créature artificielle de taille TG; DV 8d10; pv 44; Init –1 (Dex); VD 6 m; CA 13; Att coup (+9 corps à corps, 2d6+7); Esp/all 3 m x 6 m/3 m; AS constriction; Part créature artificielle; AL N; JS Réf +1, Vig +2, Vol –3; For 20, Dex 8, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1.

Attaque spéciale : constriction : inflige automatiquement des dégâts (2d6+7) en remportant un jet de lutte contre une créature de taille Gig ou moins, peut envelopper jusqu'à trois créatures en même temps.

Particularités : créature artificielle : immunisé contre les effets mentaux, le poison, les maladies, les coups critiques, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente des caractéristiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Troglodyte : FP 1; humanoïde de taille M (reptilien); DV 2d8+4; pv 13 (moyenne); Init –1 (Dex); VD 9 m; CA 15; Att pique (+1 corps à corps, 1d8/critique x3) [ou 2 coups de griffes (+1 corps à corps, 1d4)], morsure (–1 corps à corps, 1d4), javeline (+1 distance, 1d6); AS puanteur; Part vision dans le noir (30 m); AL CM; JS Réf –1, Vig +5, Vol +0; For 10, Dex 9, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Discrétion +6 (+14 sous terre), Perception auditive +3; Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples.

Attaque spéciale : puanteur : toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas perdre 1d6 points de Force pendant 10 rounds.

Vase grise : FP 4; vase de taille M; DV 3d10+10; pv 26; Init –5 (Dex); VD 3 m; CA 5; Att pseudopode (+3 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 acide); AS étreinte, acide, constriction, corrosion; Part vision aveugle, immunité contre le feu et le froid, vase; AL N; JS Réf –4, Vig +1, Vol –4; For 12, Dex 1, Con 11, Int —, Sag 1, Cha 1.

Attaques spéciales : étreinte : doit toucher avec pseudopode. Acide : chaque coup au but inflige les dégâts indiqués (+1d6). Corrosion : 40 points de dégâts aux objets (jet de Réflexes annule, DD 19). Constriction : dégâts automatiques (2d6+1) en cas de victoire au jet de lutte opposé, l'armure et les vêtements de la victime subissent un malus de –4 au jet de Réflexes.

Particularités : vision aveugle : détecte les proies à 20 m de distance.

CRÉATURES NOMMÉES

Arundil : allip; FP 3; mort-vivant de taille M (intangible); DV 4d12; pv 24; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative); VD vol 9 m (parfaite); CA 15; Att contact intangible (+3 contact au corps à corps, 1d4 points de Sagesse); AS babil, absorption de Sagesse; Part mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), démence; AL NM; JS Réf +2, Vig +1, Vol +4; For —, Dex 12, Con —, Int 11, Sag 11, Cha 18.

Compétences et dons : Détection +7, Discrétion +8, Fouille +7, Intimidation +11, Perception auditive +7, Sens de l'orientation +4; Science de l'initiative.

Attaques spéciales : babil : toutes les créatures saines d'esprit dans un rayon de 18 m doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être hypnotisées (comme par le sort) pendant 2d4 rounds. Absorption de Sagesse : un PJ perdant toute sa Sagesse se retrouve sans défense.

Particularités : mort-vivant : immunisé contre les effets mentaux, le poison, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente des caractéristiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Intangible : uniquement affecté par les autres créatures intangibles, les armes au moins +1 ou les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels; 50% d'ignorer les dégâts infligés par une source tangible; traverse les solides à volonté, ses attaques traversent l'armure adverse (attaque de contact), se déplace toujours en silence. Démence : quiconque tente de l'affecter à l'aide d'une attaque mentale perd temporairement 1d4 points de Sagesse.

Burdug : orque (f) Ade 3; FP 3; humanoïde de taille M (orque); pv 20; Init +1 (Dex); VD 9 m; CA 14; Att dague (+2 corps à corps, 1d4/19-20/critique x2); AS sorts; Part vision dans le noir (18 m), sensibilité à la lumière; AL CM; JS Réf +2, Vig +3, Vol +5; For 11, Dex 12, Con 13, Int 9, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons : Alchimie +0, Concentration +2, Déplacement silencieux +2, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3; Magie de guerre, Vigilance.

Sorts préparés (3/2) : 0 : *assistance divine, soins superficiels, son imaginaire*; 1er : *frayeur, sommeil.*

Ghared : duergar (f) Rou 3; FP 4; humanoïde de taille M (duergar); DV 3d6+6; pv 19; Init +3 (Dex); VD 4,50 m; CA 17; Att épée courte (+2 corps à corps, 1d6/19-20/critique x2), arbalète légère (+6 distance, 1d8/19-20/critique x2); AS attaque sournoise (+2d6); Part caractéristiques raciales de nain, *agrandissement, invisibilité,* immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir (39 m), sensibilité à la lumière, esquive totale, esquive instinctive; AL LM; JS Réf +6, Vig +3, Vol +3; For 11, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Bluff +3, Crochetage +7, Déplacement silencieux +11, Désamorçage/sabotage +7, Détection +6, Discrétion +7, Équilibre +3, Escalade +2, Fouille +5, Natation +2, Perception auditive +6, Saut +2, Utilisation d'objets magiques +3, Vol à la tire +7; Tir à bout portant, Vigilance, Volonté de fer.

Particularités : caractéristiques raciales de nain : +1 au jet d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de Volonté contre les sorts et pouvoirs magiques, bonus d'esquive de +4 contre les géants, connaissance de la pierre, bonus de +2 aux jets d'Artisanat, Estimation et Profession en rapport avec la pierre ou les métaux. *Agrandissement* et *invisibilité* 1 fois par jour, comme un magicien de niveau 6.

Possessions matérielles : chemise de mailles, *potion de soins légers.*

Idalla : succube (démon); FP 9; Extérieur de taille M; DV 6d8+6; pv 33; Init +1 (Dex); VD 9 m, vol 15 m (moyenne); CA 20; Att 2 coups de griffes (+7 corps à corps, 1d3+1); AS pouvoirs magiques, absorption d'énergie, convocation de tanar'ris; Part réduction des dégâts (20/+2), tanar'ri, transformation, don des langues; RM 12; AL CM; JS Réf +6, Vig +6, Vol +7; For 13, Dex 13, Con 13, Int 16, Sag 14, Cha 20.

Compétences et dons : Bluff +11, Concentration +7, Connaissances (plans) +9, Déguisement +11 (+21), Déplacement silencieux +7, Détection +16, Discrétion +7, Équitation +7, Évasion +7, Fouille +9, Perception auditive +16; Esquive, Souplesse du serpent.

Attaques spéciales : pouvoirs magiques : *anathème, charme-monstre, clairaudience/clairvoyance, détection de pensées, détection du Bien, forme éthérée* (sur lui-même et jusqu'à 25 kilos d'objets), *profanation, suggestion, téléportation sans erreur* (sur lui-même et jusqu'à 25 kilos d'objets) et *Ténèbres* à volonté; *ténèbres infernales* 1 fois par jour. Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 12 (DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). Absorption d'énergie : le baiser ou l'étreinte du succube inflige un niveau négatif à la victime (qui en prend conscience en réussissant un jet de Sagesse, DD 15). Le jet de Vigueur pour le dissiper a un DD de 18. Convocation de tanar'ris : peut tenter d'appeler 1 balor (1 fois par jour, 10% de chances de succès).

Particularités : tanar'ri : immunisé contre le poison et l'électricité, résistance de 20 points contre le feu, le froid et l'acide. Transformation : peut prendre n'importe quelle forme humanoïde de taille P à G (action libre); à cette restriction près, le pouvoir est similaire à *métamorphose.* Don des langues : le succube bénéficie en permanence de l'effet du sort *don des langues,* comme jeté par un ensorceleur de niveau 12. Peut communiquer télépathiquement avec toute créature parlant une langue, quelle qu'elle soit (portée 30 m).

Kaarghaz : troglodyte (m) Ens 4; FP 5; humanoïde de taille M (reptilien); DV 2d8+4d4+18; pv 39; Init +4 (Science de l'initiative); VD 9 m; CA 21; Att pique (+5 corps à corps, 1d8+2/critique x3) [ou 2 coups de griffes (+5 corps à corps, 1d4), morsure (+2 corps à corps, 1d4)], javeline (+4 distance, 1d6+2); AS puanteur, sorts; Part vision dans le noir (30 m); AL CM; JS Réf +1, Vig +9, Vol +5; For 15, Dex 11, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 14.

Compétences et dons : Concentration +9, Détection +5, Discrétion +7 (+15 sous terre), Intimidation +4, Perception auditive +5 ; Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples, Magie de guerre, Science de l'initiative.

Attaque spéciale : puanteur : toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas perdre 1d6 points de Force pendant 10 rounds.

Sorts connus (6/7/3) : 0 : *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, lumière, rayon de givre, son imaginaire* ; 1er : *armure de mage, pattes d'araignée, sommeil* ; 2e : *invisibilité*.

Possession matérielle : cuirasse.

Nimira : duergar (f) Gue 5 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (duergar) ; pv 41 ; Init +2 (Dex) ; VD 4,50 m ; CA 17 ; Att double-lame (+7/+5 corps à corps, 1d8+1/19-20/critique x2) ; Part caractéristiques raciales de nain, *agrandissement, invisibilité*, immunité contre la paralysie, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir (39 m), sensibilité à la lumière ; AL LM ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +1 ; For 13, Dex 14, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 12.

Compétences et dons : Artisanat (forge d'armes) +6, Bluff +2, Déplacement silencieux +6, Détection +4, Natation +4, Perception auditive +3, Premiers secours +1 ; Ambidextrie, Arme de prédilection (double-lame), Combat à deux armes, Maniement des armes exotiques (double-lame), Vigilance, Volonté de fer.

Particularités : caractéristiques raciales de nain : +1 au jet d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de Volonté contre les sorts et pouvoirs magiques, bonus d'esquive de +4 contre les géants, connaissance de la pierre, bonus de +2 aux jets d'Artisanat, Estimation et Profession en rapport avec la pierre ou les métaux. *Agrandissement* et *invisibilité* 1 fois par jour, comme un magicien de niveau 10.

Possessions matérielles : cotte de mailles, *potion de soins légers*, 60 po, parchemin de *protection contre le Mal* et *restauration partielle* (aucun duergar ne peut lire les sorts divins).

Nuiteuse : jeune dragon noir (f) ; FP 4 ; dragon de taille M ; DV 10d12+20 ; pv 85 ; Init +4 (Science de l'initiative) ; VD 18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m ; CA 19 ; Att morsure (+12 corps à corps, 1d8+2/19-20/critique x2), 2 coups de griffes (+7 corps à corps, 1d8+1), 2 ailes (+7 corps à corps, 1d4+1) ; AS souffle ; Part immunité contre l'acide, respiration aquatique, particularité des dragons, vision aveugle (30 m), sens surdéveloppés, vision dans le noir (90 m) ; AL LM ; JS Réf +7, Vig +9, Vol +7 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons : Bluff +4, Déplacement silencieux +7, Détection +12, Discrétion +7, Escalade +5, Fouille +10, Perception auditive +12, Psychologie +4 ; Attaque en puissance, Science de l'initiative, Science du critique (morsure).

Attaque spéciale : souffle : trait d'acide, 6d4 points de dégâts (jet de Réflexes, demi-dégâts, DD 17).

Particularités : respiration aquatique : peut utiliser son souffle et ses autres pouvoirs sous l'eau. Dragon : immunité contre les effets paralysants et de type *sommeil*. Sens surdéveloppés : voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de mauvaise luminosité, et deux fois plus loin en cas de bon éclairage.

Rongebrun : rat, familier de Snurrevin ; FP non applicable ; animal de taille TP ; DV 4d4 ; pv 9 ; Init +2 (Dex) ; VD 4,50 m, escalade 4,50 m ; CA 16 ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d3-4) ; Esp/all 75 cm x 75 cm/0 m ; Part odorat, esquive surnaturelle, transfert de sorts, lien télépathique, conduit ; AL N ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +4 ; For 2, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Alchimie +7, Concentration +9, Connaissance des sorts +9, Déplacement silencieux +10, Détection +5, Discrétion +18, Équilibre +10, Escalade +12, Fouille +4, Natation +14, Perception auditive +5, Scrutation +7 ; Botte secrète (morsure).

Snurrevin : duergar (m) Mag 4 (illusionniste) ; FP 5 ; humanoïde de taille M (duergar) ; pv 18 ; Init +1 (Dex) ; VD 6 m ; CA 13 ; Att dague (+1 corps à corps, 1d4-1/19-20/critique x2), arbalète légère (+3 distance, 1d8/19-20/critique x2) ; Part caractéristiques raciales de nain, sorts, *agrandissement, invisibilité*, immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir (39 m), sensibilité à la lumière ; AL LM ; JS Réf +2, Vig +3, Vol +5 ; For 9, Dex 13, Con 15, Int 16, Sag 12, Cha 11.

Compétences et dons : Alchimie +7, Concentration +9, Connaissance des sorts +9, Déplacement silencieux +7, Détection +5, Fouille +4, Perception auditive +5, Scrutation +7 ; Magie de guerre, Vigilance (grâce à son familier).

Particularités : caractéristiques raciales de nain : +1 au jet d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de Volonté contre les sorts et pouvoirs magiques, bonus d'esquive de +4 contre les géants, connaissance de la pierre, bonus de +2 aux jets d'Artisanat, Estimation et Profession en rapport avec la pierre ou les métaux. *Agrandissement* et *invisibilité* 1 fois par jour, comme un magicien de niveau 8, échec des sorts 10%.

Sorts préparés (4/5/4) : 0 : *destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébétement, manipulation à distance* ; 1er : *bouclier, couleurs dansantes* (x2), *décharge électrique, image silencieuse* ; 2e : *image imparfaite, image miroir, invisibilité, sphère de feu*.

Possessions matérielles : armure de cuir, parchemin de *contact glacial* et *protection contre les projectiles*.

Ulfe (dit « le Grand ») : ogre HdA 1 ; FP 3 ; géant de taille G ; DV 5d8+15 ; pv 44 ; Init –1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 17 ; Att très grande hache (+8 corps à corps, 2d8+7/critique x3) ; AL CM ; JS Réf +0, Vig +8, Vol +3 ; For 21, Dex 8, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Détection +4, Dressage +2, Escalade +6, Intimidation +3, Natation +6, Perception auditive +4 ; Arme de prédilection (grande hache), Volonté de fer.

Possessions matérielles : armure d'écailles (taille G), très grande hache.

Yarrack (dit « le Vieux ») : orque (m) HdA 3 ; FP 3 ; humanoïde de taille M (orque) ; pv 22 ; Init +2 (Dex) ; VD 9 m ; CA 18 ; Att hachette de maître (+5 corps à corps, 1d6+1/critique x3), hache de lancer (+2 distance, 1d6+1) ; Part vision dans le noir (18 m), sensibilité à la lumière ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +4 ; For 12, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +6, Escalade +3, Intimidation +3, Perception auditive +4, Psychologie +3 ; Vigilance, Volonté de fer.

Possessions matérielles : armure d'écailles, écu en acier, hachette de maître, 3 haches de lancer.

LÉZARD CAVERNICOLE

Le lézard cavernicole est un carnivore aussi gros que rapide, qui tient à la fois de l'iguane et du caméléon. Comme son nom l'indique, il habite sous terre, et vit souvent seul. Son corps musclé est recouvert d'écailles blanches. Sa queue lui sert de balancier, elle se détache comme celle d'un lézard normal pour lui permettre de s'enfuir.

Généralement, il entame les hostilités en essayant d'attraper une proie à l'aide de sa langue collante et longue de 3 mètres (ce qui ne l'expose pas aux attaques d'opportunité). Le résultat de la tentative est déterminé par une attaque de contact à distance. En cas de succès, le lézard et sa cible jouent un jet de lutte opposé. Si le lézard l'emporte, il parvient à agripper sa proie, laquelle subit 1d4 points de dégâts temporaires.

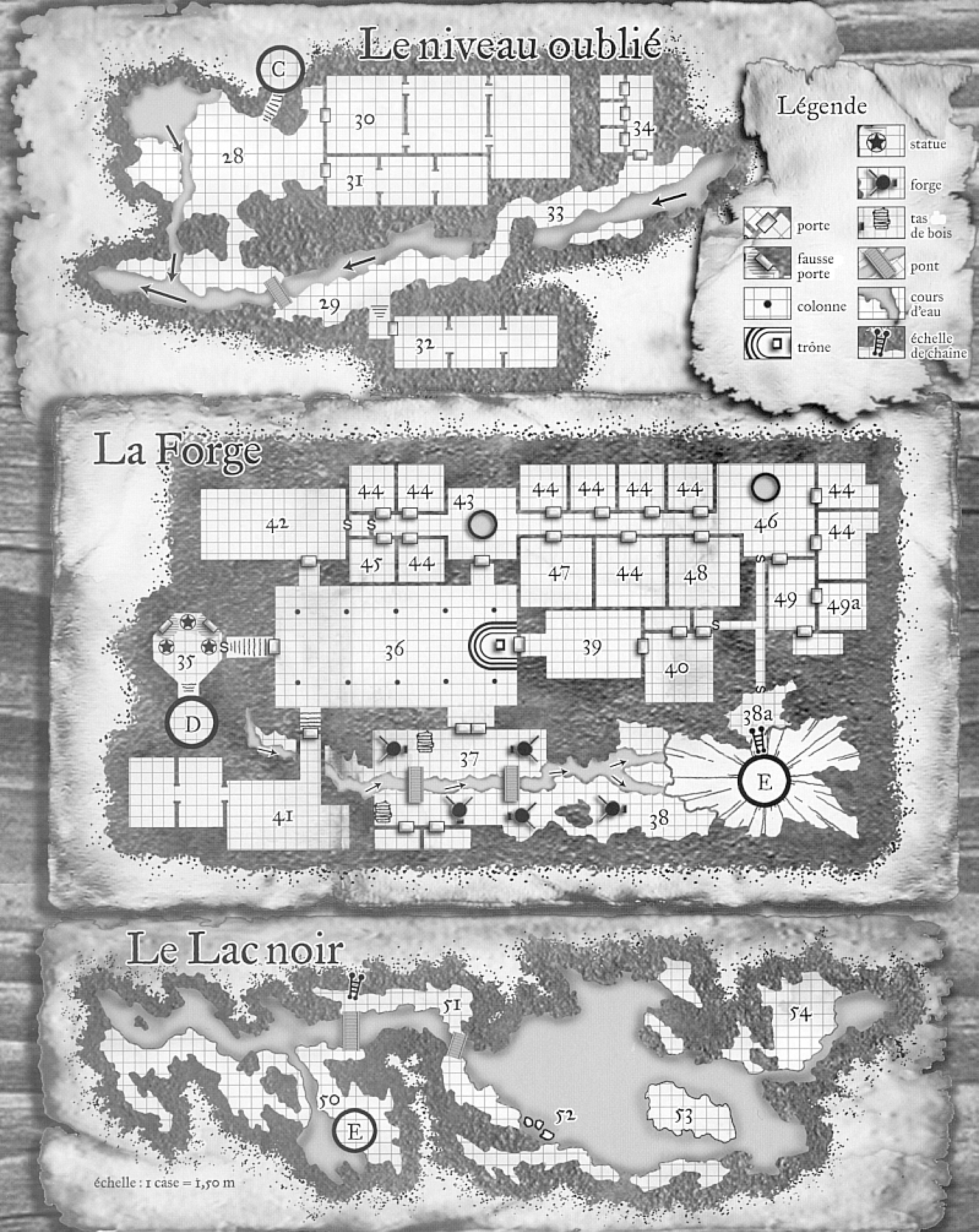
Le lézard essaye alors d'amener sa victime jusqu'à sa gueule. Pour savoir s'il y parvient, on effectue un nouveau jet de lutte opposé à chaque round (à +/–4 par catégorie de taille de différence entre les deux protagonistes), la proie se rapprochant de 30 centimètres par point de différence entre le résultat du lézard et le sien (à condition que le lézard l'emporte, sans quoi la cible conserve sa position). Quand la distance séparant les deux adversaires tombe à 0, le lézard mord instantanément, sans tenir compte du bonus de Dextérité à la CA de sa victime.

S'il le souhaite, le lézard peut mordre normalement au contact au lieu d'utiliser sa langue.

Lézard souterrain : FP 3 ; animal de taille G (reptilien) ; DV 6d8+18 ; pv 45 (moyenne) ; Init +3 (Dex) ; VD 12 m, escalade 12 m ; CA 16 (–1 taille, +3 Dex, +4 naturelle) ; Att morsure (+7 corps à corps, 2d6+6), langue (+6 distance, 1d4 temporaires) ; AS étreinte (langue) ; AL N ; JS Réf +8, Vig +8, Vol +3 ; For 18, Dex 16, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +5, Discrétion +4, Escalade +10, Perception auditive +5.

Note : puissance possible 7-9 DV (taille G).



Le niveau oublié
C
28
29
30
31
32
33
34
Légende
statue
forge
porte
tas de bois
fausse porte
pont
colonne
cours d'eau
trône
échelle de chaîne
La Forge
35
36
37
38
38a
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
49a
D
E
S
Le Lac noir
50
51
52
53
54
E
échelle : 1 case = 1,50 m

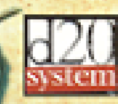
La Forge de Durgeddin

Quelles horreurs rôdent encore dans l'ancienne citadelle des nains ?

Il y a deux cents ans, le légendaire forgeron nain Durgeddin fit bâtir Khunkrudar, une citadelle secrète depuis laquelle il livra une guerre sans pitié aux orques. Le conflit se poursuivit de longues années durant, jusqu'à ce que les orques découvrent la place forte des nains et l'envahissent en masse, tuant ses habitants jusqu'au dernier. Mais la légende veut que le fabuleux trésor et les épées mythiques de Durgeddin n'aient jamais été découverts.

La Forge de Durgeddin est une aventure pour Dungeons & Dragons. Elle détaille les cinq niveaux de Khunkrudar, occupés par des créatures plus redoutables les unes que les autres et des pièges diaboliques qui ont survécu au passage des ans.

Pour pouvoir utiliser cette aventure, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.





Prix : 9,95 €
ISBN : 2-84785-019-8
Réf. DF11644



Pour personnages de niveau 3

